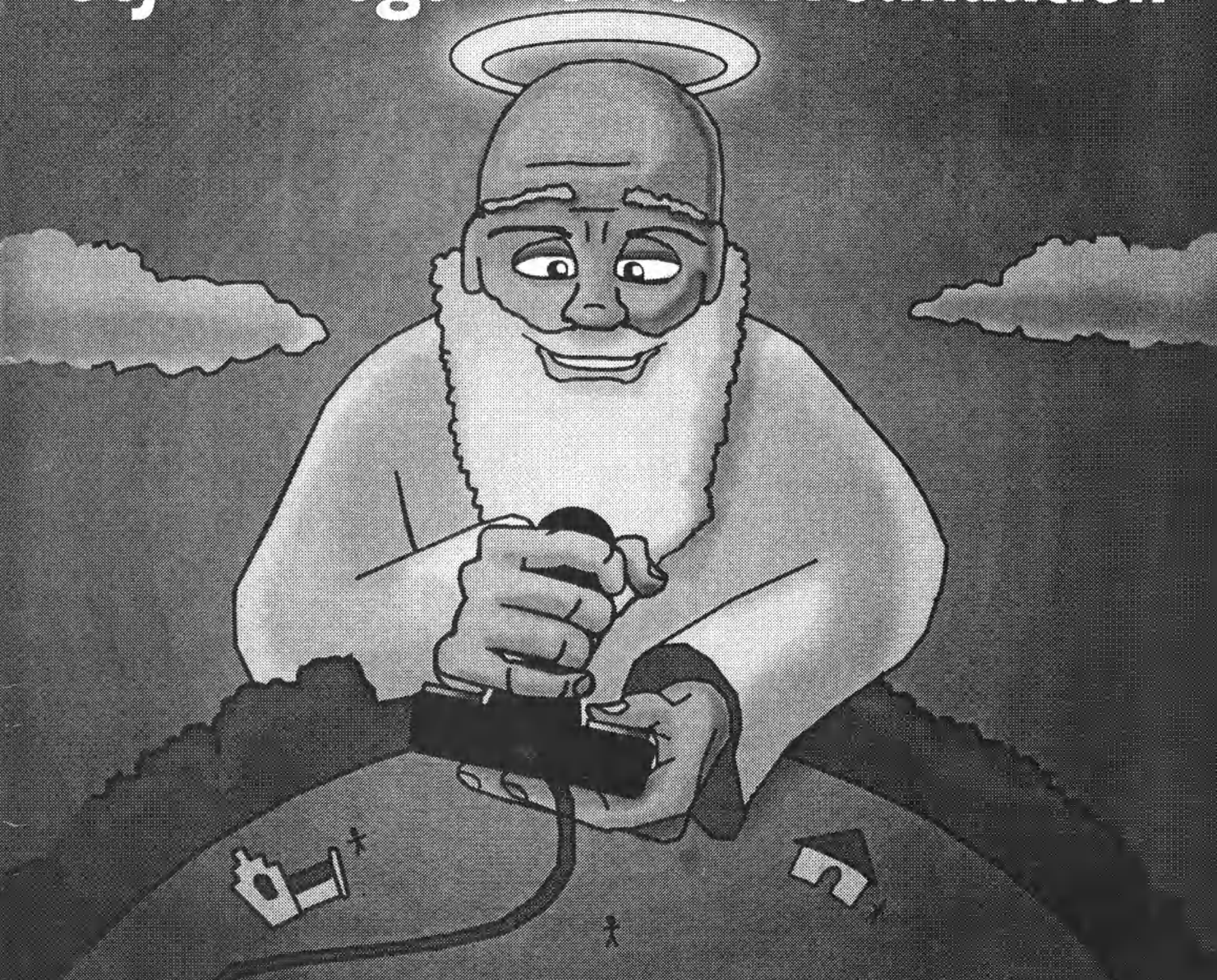
AMIGA
MÅNEDS-MAGASINET

AMIGA ADVIS

Nr. 7/98 3. årgang 16. jul.–13. aug. Vejl. udsalgspris kr. 29,95

Styr din egen verden i Foundation



Vi har set på

MajorBank • Beatbox 2 • Videoredigering

I S S N 1396-8432
5 705697 000016

LÆS OGSÅ OM:

Aminet 25, Scene Nyt, Teknik & Elektronik, Spil-bunkeren, kurser og meget mere...

NINTENDO 64

THE FUN MACHINE

Startpakke

- Nintendo 64
- Fifa 64, Turok, Pilot Wings eller Shadows Of The Empire
- Memory Card Plus (4x)

Kr. 2149,-

495,-

499,-

669,-

579,-

669,-

AMIGA

A1200

1995,-

DeluxePaint V

398,-

MYST

499,-

1995,-

399,-

449,-

548,-

NETWORK

1295,-

499,-

479,-

479,-

449,-

599,-

195,-

399,-

"POLITI" scanner

200 CHANNEL 10 BAND RADIO SCANNER

1695,-

Uniden Bearcat

modeller er CE-mærket og lovlige i Danmark efter ændring af lov om Radiokommunikation fra 1. juli 1996.

Uniden Bearcat	
120 XLT	1495,-
220 XLT	1695,-
860 XLT	1595,-
3000 XLT	2495,-
9000 XLT	3395,-

Postordre salg

Varebestilling indtil kl. [illegible] samme dag. ☎ 3314 1233

Kom og besøg vores butik!

BETAFON

Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K
Telefon 3314 1233 • Fax 3314 127[illegible]
http://betafon.dk • ordre@betafon.dk

Maj '98

Prislister

- ☐ Amiga (incl. spil)
- ☐ PC (incl spil)
- ☐ Sony PlayStation
- ☐ Nintendo

Klub information

- ☐ Amiga Beta-Club
- ☐ PC Beta-Club
- ☐ Orbit Club – Sony PlayStation

☐ Hermed bestilles:

Vare:	Antal:	Pris

(+ forsendelse)

Navn: _____
Adresse: _____
Postnr./by: _____
Telefon: _____

Kuponen eller en kopi af den sendes til:
Betafon • Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf. 59 27 89 91
Giro 298-1599
E-mail: AmigaAdvis@vestnet.dk
Fido: 2:236/513.16

~

Redaktion
Jan Kronhøj Larsen
(Ansvarshavende)
Peter Sandgaard Andersen
(Layout & DTP)
Thorsten Bo Hansen
(Korrektur)

~

Skribenter i dette nummer
Anders Drejer
Bent S. Hansen
Klaus Dreyer
Leif Mortensen
Michael L. Andreasen
Morten Osted
Morten Skov
Loe Friis Østergaard

~

Produktions-udstyr
Amiga4000/040, CyberVision64
Amiga 4000/040T
PageStream3.3a
HP LaserJet 6L

~

Udgiver
Dea Media

~

Produktion
Meldgaard's Bogtryk

~

Distribution
ForhandlerService &
BladKompagniet A/S

~

Bemærkninger
Bladet eller dele deraf må ikke gengives uden vores tilladelse. Vi påtager os intet ansvar overfor uopfordret tilsendt materiale.

~

Forsiden
Peter Eide Poulsen er faldet for de mange God-spil der er på vej for tiden, bl.a. Foundation

Leder

Så er det igen blevet tid til endnu et nummer af Amiga Advis, og rent faktisk er det nummer 24 i rækken, hvilket svarer til 2 år. Det er egenligt kommet lidt bag på mig at vi faktisk har 2 års følseldag med dette nummer, men det hænger nok sammen med at det første nummer udkom den 8 August 1996, og den egentlige følseldag er vel først på denne årsdag. Så en rigtig fødselsdags-artikel bliver vi jo nok nød til at lave til næste gang.

For at komme tilbage til noget mere leder-agtigt; jeg havde egentlig håbet på at Amiga Inc. hade frigivet den resterende del af deres måske/forhåbentligt geniale plan, men dette har de udskudt til efter vores deadline for dette nummer, desværre. Men tilgengæld har dette nummer så udmærket sig ved at forskellige læsere har sendt en del mere uopfordret læsestof end der har været plads til, og dette har jo været dejligt at opleve, specielt her til juli-nummeret der jo trationen tro ikke har det helt store udvalg i nyt udstyr/software at teste. Til jer hvis materiale ikke er med denne gang; fat mod, vi skal nok finde plads til det i de kommende nummre.

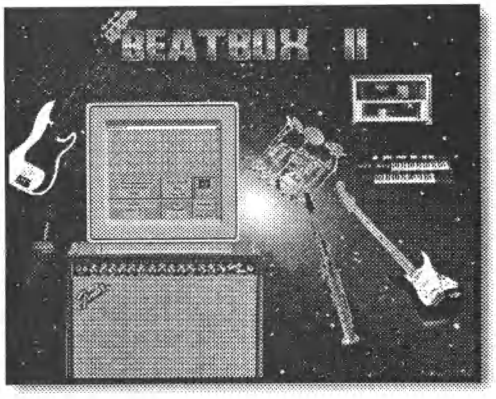
En anden ting vi ikke med vores gode vilje har med er på side 19 hvor vi kan oplyse at Amiga Soft stopper sine aktiviteter, men mere om det på side 19. Dog blev der ikke plads til at skrive at vi vil videreføre hans Aminet abonnementer – dette dog med nogle ændringer idet det ikke er vores hensigt at blive forhandler. Fremover vil man ikke få til sendt et brev om at en ny Aminet er udkommet o.l. – det vil blive en ren abonnement-ordning i stil med den måde man abonnerer på Amiga Advis. Dette vil betyde at man ikke kan bestille en allerede udkommet Aminet-CD (til dette må man henvende sig til Betafon), men kun at dem der har forudbestilt den næste i rækken af Aminet-serien (omfatter ikke Aminet Set'ene) kan få den via os. De aktuelle abonnenter vil så få den sendt direkte, lige så snart den er tilgængelig, og naturligvis uden ekstra opkrævning for porto, ekspetionsgebyr o.l., hvorefter man så kan bestille den næste, såfremt man ønsker det.

Grunden til at vi er gået ind på dette er, at vi desværre ikke har oplevet andet end tilbagegang på annoncører siden siden vores start, og nu også Amiga Soft. Aminet'ene vil hjælpe os lidt mod det faktum at vi mister endnu en annoncør. I samme periode har læserskaren dog være forbløffende stabil, så nedgangen af annoncørerne skal vel egentlig ses som en stabilicering af markedet efter en gevaldig nedtur siden 1993 eller der omkring.

Det er vel også bedre med få stærke forhandlere, frem for flere små der ikke helt kan leve op til en rimelig service.

jan

Indhold



14

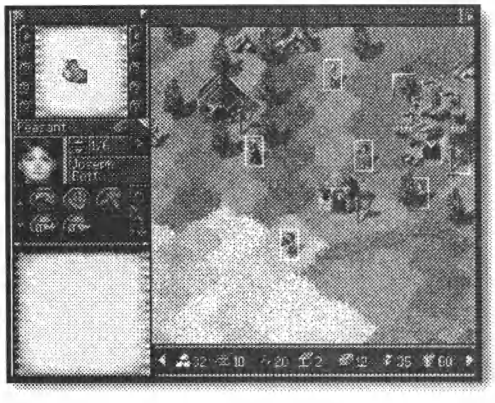
Drømmer du om at lege med musik, men gider ikke at lære noder? – Så var det måske en ide at starte med Beatbox.

16

Videoredigering er ikke forbeholdt de dyre PC- og Mac-løsninger. Vi ser på mulighederne med VLab Motin & Toccata i skøn forening.

22

"Grafisken" tager dig med i akvariet og viser dig hvordan du kan lave nogle psychedeliske logoer og meget andet, som f.eks. dette billede.



34

Så kom det endeligt, det længe ventede strategispil, Foundation. Skynd dig om til side 34 og læs mere!

AKTUELT

9 Amiga Incorporated
10 Scene Nyt – Seen on the Scene
11 Amiga på århusiansk

ANMELDELSER

10 Aminet 25
12 MajorBank 1.91
14 Beatbox 2
16 VLab Motion & Toccata

KURSER

26 Helt ud på Internet, del 20
28 Can you IMAGINE that, del 7

SPIL

33 Spil-bunkeren
34 Foundation

ANDET

22 Photogenetic!
24 Amiga på italiensk
25 HALT-knap til A500/A2000
32 En Læsers Tip

ANNONCER

Betafon 2–3
Kiwi Multimedia 20–21
Absalon Data 25
Public Domain Bornholm 25
Kiwi Multimedia 40

Amiga indtager ex-Jugoslavien

■ For nyeligt blev JISA-kongressen (Jugoslavisk Alliance for Informationsteknologi) afholdt i Herceg Noviin, Montenegro, for tredje år i træk. Petro var mødt op og snakkede om Amiga'ens fortid og fremtid, og den nye Amiga-sang "Back for the Future" af Annex blev også præsenteret.

Amiga Inc. havde deres egen stand, hvor man i samarbejde med den lokale importør Meridan sørgede for at demonstrere Power-Amiga'er. To store TV-stationer dækkede showet, og efter sigende blev Amiga nævnt talrige gange, bl.a. af Petro selv, som medvirkede i et TV-program.

Af andre firmaer der var mødt op kan nævnes Apple, Fujitsu, Agfa og Canon, m.fl. □

Gratis PPaint til alle!

■ Cloanto har besluttet at forære Personal Paint 6.4 til alle der skulle være interesserede, og har derfor lagt det ud på Aminet i fuld version. Den er efterhånden halvandet år gammel, men til forskel fra den oprindelige v. 6.4 supporterer den anim-brushes og ARexx. Desværre mangler manualen, og visse grafikformater (f.eks. GIF) understøttes ikke.

Cloanto arbejder desuden på version 8 af det populære tegneprogram, men det kommer først engang sidst i 1999. Det sene tidspunkt skyldes at hele programmet skal skrives om for at gøre det mere kompatibelt med evt. nye processorer Amiga Inc. finder på at benytte. Af nye funktioner i version 8 kan nævnes understøttelse for truecolor, layers og en bedre animtionsdel.

Har du forslag til forbedringer du ønsker i den nye version kan du kontakte Cloanto på følgende E-mail: ***suggestions@cloanto.com***, mrk. Personal Paint 8.

Download PPaint 6.4 på ***Aminet: biz/cloan/PPaint64.lha***

Cloantos hjemmeside: ***www.cloanto.com/amiga*** □

Motorola satser på Altivec

■ Efter Motorola har besluttet at udvikle den ny Altivec-teknologi, PowerPC'ens svar på Pentiums MMX (multimedia), har firmaet nu overtaget det design-center, som før blev delt med IBM, der som bekendt også udvikler PowerPC-chips. IBM vil på nuværende tidspunkt ikke støtte Altivec, og foretrækker at se tiden an. Det øvrige samarbejde mellem de to giganter fortsætter dog.

G4-chippen, der vil blive fremstillet i begrænsede mængder senere på året, vil komme til at indeholde Altivec-teknologi, mens en produktion med brug af kobber, der forøger chippens hastighed, vil begynde i starten af 1999.

Andre chips er ved at blive designet til at tage kampen op mod Intels Merced processor, siger Will Swearingen, Marketing Manager hos Motorola. De forventes færdige i 2000.

Læs mere om PowerPC og Altivec på Motorolas hjemmeside: ***www.motorola.com*** □

Amiga Advis på Internettet

■ Som sikkert flere husker har vi før skrevet om vores snarligt kommede Internet-adresse på Amiga.dk.

Desværre er serveren der kørte denne adresse gået ned, og om den på et tidspunkt komme op igen, ved jeg ikke.

Dette har vi naturligvis taget konsekvensen af ved at have lavet en aftale med CyberCity om et www-adresse som også bliver anført på De Gule Sider, sådan at man finde siden via dem.

Når du læser dette er det ikke sikkert vi er kommet op endnu, idet jeg p.t. koncetrerer mig om at få bladet sat op, trykt og udsendt, men prøv en gang sidst i juli måned.

Adressen kommer formodenligt til at hede www.DeaMedia.dk. "Formodentligt" fordi jeg i skrivende stund ikke har modtaget en bekræftelse på at dette domain-navn er ledigt. □

AmiWest 98

■ Så er det igen blevet tid til et større Amiga-shows som bliver afholdt den 11–12/7, mens der fra fredag den 10/7 starter en udviklerkonferrence som vil køre sideløbende med showet.

På udviklermødet vil man bl.a. kunne opleve et REBOL-seminarium med Carl Sassenrath, men også kendte personer som Dr. Allan Havemose, Kermit Woodall, Paul Nolan og Holger Kruse. Så mon ikke der bliver en masse snak om Amiga Inc.'s plan – og så kan man jo håbe på at der kommer mere klarhed over vores fælles fremtid.

Er man for utålmodelig kan man følge begivenhedernes gang på to forskellige IRC-kanaler.

Mere information kan hentes på følgende hjemmeside
www.sacc.org/amiwest □

Succes-show i Polen

■ Den 20–21/6 blev der afholdt Amiga Show 98 i Polen, som på trods af en faglig konflikt blandt togpersonalet i Polen kunne tiltrække 1500 besøgende.

Showet havde primært stande af Polske firmaer og brugergrupper hvis navne jeg vist ikke behøver at nævne. Dog havde Petro fundet vej og åbnede med en tale omkring den nye plan og tak for støtten osv.

Showet var arrangeret af det polske Amiga-magasin "Magazyn Amiga" og den polske Amiga importør Eureka. □

Amiga'er fra Østrig

■ Det Østrigske firma Impera GmbH og Amiga International har indgået en aftale om brug af A1200 motherboard. Motherboardet skal så sættes ind i en tower-løsning som Impera GmbH vil sælge.

Det meste interessante i denne sammenhæng er umiddelbart ikke selv computerne, men mere at Impera tilhører den store gruppe af firmaer der engang brugte Amiga-teknologi og nu er vendt tilbage for at prøve igen.

Held og lykke. □

Midwest Amiga Expo 1998

■ AmiCON har planlagt deres tredje Amigashow, som kommer til at foregå i Columbus, Ohio, USA. Det kommer til at foregå den 2.–4. oktober, og entreen er 8$ for en dag, mens to dage koster 12$. Udover en masse udstillere vil der være seminarer, konkurrencer og mulighed for at gøre et godt køb.

Læs mere på AmiCONs hjemmeside: ***www.amicon.org*** □

Air Mail Pro version 3.1

■ I Amiga Advis 6/98 havde vi en anmeldelse af version 3.0 af dette mail-program, og nu er der så kommet en version 3.1 der bl.a. kan byde på følgende forbedringer og nye muligheder:

- Ny NList listefremviser der er nemmere at betjene.
- Talesyntese – dette skulle betyde at den rent faktisk skulle kunne læse dine beskeder op! De folk der har prøvet Amiga'ens talesyntese vil nok ikke forvente sig alt for meget af dette, men sjovt bliver det nok at høre de første korte breve blive læst op.
- Super Mail Box er gjort mere stabil.
- Bedre URL-understøttelse.
- Og meget mere...

Mere information kan hentes på Toysoft's hjemmeside:
www.toysoft-dev.com □

Fun of Computing '98

■ Den 27. og 28. Juni 1998 vil det tyske computershow Fun of Computing blive afholdt. Det foregår i Ilmenau, fra kl. 9 til 18 de to førnæv nte datoer.

På udstillingen vil man bl.a. kunne finde diverse software, hardware (inklusiv lyd- og billed-udstyr) og Internet, samt alt andet der hører sig til på en sådan messe. Også den gode, gamle C64'er vil være repræsenteret!

Der vil naturligvis blive rig mulighed for at købe de udstillede produkter. Og så er det gratis at komme ind.

Læs mere på:
www.tgz-ilmenau.de □

CD-ROM NYHEDER

AMINET 25

■ *Af Anders Drejer*

Ligesom naturen har en cyklus, har Aminet CD'erne det også. Der er nu gået to måneder siden Aminet 24 udkom, så derfor kan vi ikke slippe for nr. 25 i rækken – spørgsmålet er også om der er nogen der har interesse i det.....

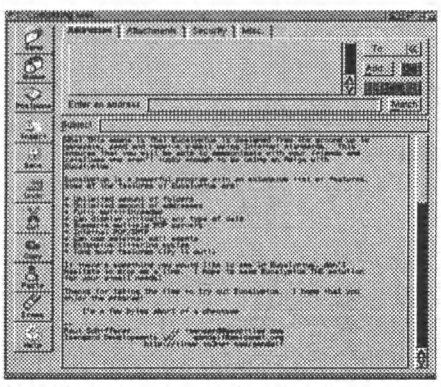
Som sagt har Aminet CD'erne nu nået frem til nr. 25 i rækken – altså en slags jubilæum. Derfor havde jeg jo nok forventet en ekstra lille bonusgave i form af en fuld version af et eller andet hæderkronet kommercielt program. Det er muligt at Urban Müller, som er "Aminet-manden", også havde ønsket det, men virkligheden er desværre blevet en anden. Ifølge en readme-fil der ligger på Aminet 25, blev aftalen med et ikke navngivet softwarefirma annulleret i sidste øjeblik, og man har derfor i hast måttet skaffe noget andet – i dette tilfælde tre middelmådige spil for de yngre årgange – ikke lige min kop te, men sådan er det jo bare.

Gamer's Delight

De nævnte spil er taget fra "Gamer's Delight 2" og der drejer sig om Balls, PowerRoller, Taxi, PipemasterII og Missile. Det er alle spil som er lavet i 1993–94 af en vis Hr. T. Müller (skulle han måske være i familie med den tidligere nævnte Urban?) – de er uden manualer (måske heller ikke nødvendigt) og... nå ja, sådan er det bare.

Kommercielle demo'er

Umiddelbart vil de fleste mene, at hvis man har internetadgang er der ingen grund til købe at Aminet CD'erne, for man kan jo bare hente filerne på Aminettet. Det er selvfølgelig ikke helt forkert, men når man kigger på fil-størrelserne af de demoversioner der ligger på Aminet 25, ændrer man måske mening. Et par gode eksempler ligger i Biz/demo-skuffen. Her kan man finde en demoversion af et lidt ældre program for folk med hang til højtflyvende tanker. Det hedder Digital Universe 1.03, fylder 3,3 Mb i pakket tilstand og er et astronomiprogram med MUI brugerflade – vist nok det første kommercielle program, der gjorde brug af MUI. Der er to grunde til at Digital Universe bliver relanceret; for det første er der mange Amiga'er med CD-ROM-drev, derfor har man genudgivet programmet på CD-ROM til en pris på omkring 500 DKR, hvilket er væsentligt mindre end den originale udgivelse (som lå på 14 disketter og som havde en kæmpe manual). CD-ROM-versionen indeholder kun en on-line manual. Den anden grund er, at man påtænker at lave en version 2 til Amiga'en – dette er dog afhængigt af den respons der fås på CD-ROM-udgaven af version 1.



Eucalyptus – nyt mailprogram som ligger på Aminet 25.

Et andet kommercielt program der har rejst sig op af asken er den gode, gamle sampleeditor Samplitude. Jeg tror at alle med et Toccata lydkort har programmet, men det er ikke videreudviklet til Amiga'en de sidste år, da producenten er gået over til kun at udvikle PC-software. Nu har en gruppe Samplitude-entuastiastiske programmører indgået en aftale om at måtte videreudvikle Samplitude til Amiga'en. Reinkarnationen hedder Samplitude Opus og demoversionen af dette program er også at finde på Aminet 25. Det skal lige nævnes, at Samplitude Opus ikke kun henvender sig til Toccata-lydkorts ejere.

For lige at vende tilbage til det med størrelsen, så ligger der også en demoversion af Elastic Dreams (som du kunne læse om i Amiga Advis 5/98). Hele 4,8 Mb tillader den sig at fylde. Man kan også finde en demoversion ArtStudioPro som er et program i samme stil som PictureManagerPro (som du selvfølgelig også har læst om i Amiga Advis), og den fylder 4,1 Mb, så hvis man hører til dem der godt vil "try before buy", så er der altså penge at spare på telefonregningen ved at købe Aminet CD'erne. Samtidigt løser man jo også et opbevaringsproblem.

Myst og Quake

For at fortsætte det foregående afsnit er vi så sprunget til spil-demo'erne, hvor der virkelig er guf at hente. En spilbar Myst-demo (20 Mb pakket) og QuakePlayer (6 Mb pakket). For at starte med Myst så har ClickBoom alligevel valgt at udgive en demoversion af spillet. Af pladsmæssige årsager har man valgt en del af spillet uden for mange puzzles og animationer, men det giver alligevel et godt indtryk af spillet. QuakePlayer er en ikke spilbar demo af Quake, men selvom man ikke selv kan udrette noget, har man mulighed for at ændre på forskellige ting i opsætningen. På den måde kan man se, om man kan forvente at køre den fulde version af Quake på en tilfredsstillende måde.

Nu er min spalteplads vist ved at være opbrugt, og jeg vil derfor slutte med at sige: På gensyn om et par måneder når Aminet 26 udkommer. □

Amiga Incorporated

■ *Som nævnt i lederen lader Amiga Inc.'s endelige og fuldbyrdede udviklingsplan for Amiga'en vente lidt endnu, så desværre kan vi ikke gå videre med den i dette nummer.*

Reaktioner

Tilgengæld har det været sjovt at følge reaktionen fra specielt almindelige nyhedssteder og PC-orinterede computernyhedssteder.

Generelt er der mange rosende ord om hvilken teknisk overlegen PC'er (Personlig Computer) Amiga'en engang var, hvilke trængsler Amiga'en har været igennem, og nu vender den så tilbage i fronten af computermarkedet.

Så der er ikke nogen tvilv om at den første del af deres PR-plan om at få Amiga'ens navn på alles læber igen er lykkedes udemærket, og kan de fortsætte det frem til den endelige dag for udgivelsen af de endelige Amiga-computere, burde der være en chance for en rimelig genfødsel af Amiga'en.

Ventetiden

De nye Amiga'er skulle, hvis alt går godt, komme i slutningen af 1999, og vi må jo sige at det giver noget ventetid.

Hvad med PowerPC-kortene? Er det noget man skal gå langt uden om? Skal vi sætte os og vente de næste 1½–2 år før vi kan komme videre?

– Tjah, det er svært at sige hvad andre skal gøre i en tid som denne, men umiddelbart vil jeg sige at den nære fremtid er PPC, hvortil der om et par år kommer en ny produktserie at vælge mellem.

Er det en berigelse af Amiga-området at vi få flere produktlinier at vælge imellem eller er det ikke?

– Det kan jeg umiddelbart ikke svare på, eftersom svaret først vil vise sig i løbet af de næste par år, men en grundlæggende forudsætning for succes må ligge i det kommende operativsystem.

Skal disse to linier af Amiga-udviklingen kobles sammen, kan det kun ske via Amiga'ens operativsystem, sådan at softwaren ikke udvikles til *enten* PPC *eller* den kommede linie, men derimod til AmigaOS 5.0 og via dette kan bruges på begge typer Amiga'er.

Amiga Inc.

Som skrevet under overskriften "Næste Nummer" i AA-5/98 ville vi kigge lidt på hvem der stå bag Amiga Inc. Heldigvis har en masse artikler fundet vej til bladet og indskrænket pladsen en del. Men en lynrunde vil jeg dog forsøge at klemme ind.

P.t. har Amiga International 6 ansatte, mens Amiga Inc. har 8 ansatte. Hertil skal der formodentlig lægges et ukendt antal folk med løsere ansættelsesforhold til de to firmaer, f.eks. Carl Sassenrath.

The employees index

Navn: Jeff Schindler

Stilling: Ansvarlig for udviklingen af Amiga'ens forretnings- og udviklingsstrategi.
Amiga-erfaring: Har været ansat i Amiga Inc. siden midten af 1997 – hans erfaring med Amiga'en formoder jeg må relateres til dette tidsrum.
Andet: Har været ansat hos Gateway 2000 gennem flere år og bl.a. arbejdet med deres PC-TV-projekt.

Navn: Dr. Allan Havemose

Stilling: Ansvarlig for udviklingen af Amiga'en.
Amiga-erfaring: Har opbygget og stået for det europæske Amiga-program under Commodore, stået for udviklingen af AmigaOS, ligeledes under Commodore m.m. Vi bliver nok nødt til at lave et interview med ham senere.
Andet: Har bl.a. grundlagt COMPAL i 1985, et softwarefirma der lavede 2D/3D CAD-systemer til Amiga'en.

Navn: Kelli Newby

Stilling: Administrativ assistent og bogholder.
Amiga-erfaring: Blev ansat i Amiga Inc. i September 1997.
Andet: Har arbejder for sit felt de sidste 11 år.

Navn: Joe Torre

Stilling: Hardwareudvikler.
Amiga-erfaring: Har haft Amiga siden 1985 – vil man vide mere om ham kan jeg henvise til vores interview med ham i AA-3/98.

Navn: Darreck Lisle

Stilling: Koordinator og forbindelsesled til brugergrupper, messer o.l.
Amiga-erfaring: Har haft Amiga siden 1987 og har i en eller anden grad arbejdet med samtlige nuværende Amiga-modeller.

Navn: Fleecy Moss

Stilling: Projekt-manager.
Amiga-erfaring: Ingen oplyst, men mon ikke Amiga'en er ny for ham også.
Andet: I beskrivelser af ham skriver de at han er dynamisk og en åben tænker når det drejer sig om at få tingende til at fungere, hvilket må siges at være gode kvaliteter når man skal styre projekter der laves af folk uden for huset, dvs. rundt omkring i verden.

Navn: Marilyn Flint

Stilling: Operations Manager – jeg er desværre ikke 100% sikker på hvad denne betegnelse skal oversættes til.
Amiga-erfaring: Ingen før ansættelsen den juli ''97.
Andet: Har arbejde 7 år for Adobe Systems, Inc. hvor hun var med til at hæve deres salg og kundesupport afdeling fra 12 medarbejdere til 120, så må vi jo se om hun kan gentage successen en gang til.

Navn: Bill McEwen

Stilling: Salgs og marketing.
Amiga-erfaring: Ingen før ansættelsen.
Andet: Har 12 års erfaring på området gennem arbejder for flere forskellige software firmaer.

Sidst vil jeg gerne lige sige at rubrikken Amiga-erfaring ikke er taget med for at stemple de ansatte hos Amiga Inc. som gode eller dårlige, idet de jo ikke behøver at kunne programmere for at administrere et kontor. □

Scene Nyt
Seen on the Scene

■ *Af Klaus Dreyer*

.sPOOn. lever!

Man har ikke hørt den danske gruppe .sPOOn. i lang tid, og de fleste troede at den var død. Men sådan er det ikke, den har bare ligget i hi.

Det skyldes at de daværende medlemmer havde for travlt med at passe deres arbejde, samt en mindre strid internt i gruppen. Nu sker der imidlertid igen ting og sager, og de få medlemmere der i øjeblikket er, er så småt ved at vågne op til dåd.

.sPOOn. var i sin tid bedst kendt for de populære musik-disks Sound, men om serien fortsættes vides endnu ikke.

I øjeblikket søges der efter nye medlemmer, så har du talent inden for kodning, grafik eller musik o.l., så kontakt Shayera/.sPOOn. (organizer):

shayera@cutey.com

Demo.Guide i ShowTime

Den berømte Demo.Guide, der som bekendt editeres af jeres allestedsnærværende Scene-reporter Dreyer i samarbejde med DareDevil, har for nyligt fået tilbudt at anmelde demoer for det populære diskmag ShowTime af Darkage. The Demo.Guide-holdet har accepteret tilbudet, så i en nær fremtid vil det være muligt at læse om de nyeste demoer i dette mag. Det er dog ikke første gang, at en sådan aftale er indgået: Generation fik for snart et år siden samme idé. Demo.Guide'n kan findes på Aminet og

www.generation.de

Endzeit ist hier!

Som nævnt i et tidligere nummer af AA, døde den hovedsagligt tyske gruppe Artwork på Symposium-party'et. En del af de tidligere Artwork-medlemmer har besluttet at stable en ny gruppe på benene, kaldet Endzeit (Dommedag).

Udover organizerne Damion og RockDaZone selv har bl. a. polske Zig og Thorus/Floppy sluttet sig til Endzeit, sammen med Virgill, Noogman og The Ripper, sidst nævnte er vendt tilbage efter lang tids inaktivitet, og overtager tjansen som main-editor på Generation. Gruppen gør et stort nummer ud af, at den ikke har noget at gøre med det tidligere Artwork.

Gruppen søger efter nye talentfulde medlemmere (2D/3D-grafikere, editors, kodere, swappere). Kontakt Endzeit hvis du føler dig truffet:

Damion: ***artwork@eure.de***
The Ripper: ***thripper@tin.it***
RockDaZone: ***brau@dov.net***

Læs desuden mere i Generation, tilgængelig på Aminet og på

www.generation.de

Syndrome er tilbage!

Alle troede de var døde, og det var de vel også. Men nu er de tilbage:

Syndrome lever! Efter et successrigt 1996 faldt medlemstallet drastisk året efter, hvilket fik den kendte grafiker og organizer Tenshu til at opløse gruppen, hvorefter han vil starte sin egen PC-gruppe, Elend (frit oversat: Elendighed, hvilket der jo ikke er noget at sige til, når man går i den retning). Men nu er han og Syndrome altså tilbage med blandt andre Gengis (ja, du læste rigtigt: Gengis!), Zaac og Traven på holdet. Det bliver spændende om de kan opnå samme popularitet som dengang.

sUBSCURe gør klar til ny wilddemo

Du husker måske Wilddemo-konkurrencen på The Party 7, hvis du gør husker du nok også, at den ikke var noget at råbe hurra for. Iblandt disse demoer var intet mindre end to sUBSCURe-produktioner, hvoraf den ene (Weakness) opnåede femtepladsen. Siden da er der sket meget, og kvaliteten er eftersigende steget væsentligt. Den næste wilddemo vil deltage på Summer Encounter '98, såfremt den bliver klar til dette PC-party (hvor man dog godt kan medbringe sin Amiga).

Shorties:

• Den norske Sixpack forlod Gods for at blive Haujobb-medlem.

• Melon er blevet ny organizer i Freezers.

• Shayera/.sPOOn. overtager varetagelsen af Demo.Guide Online, som RockDaZone/Endzeit desværre ikke havde tid til at passe pga. job og studier. Inden længe skulle online-guiden være tidssvarende igen.

• Volcanic 3 Party i Frankrig var en success, og det forlyder, at der igen næste år ville blive holdt endnu et Volcanic party.

• Rush Hours '98 i Polen var til dels også en success, stemningen var afslappet, men organizerne var strikse. 400–500 Scenere var mødt op.

Belgian Scene Event '98

Så er der BSE igen! Det kommer til at foregå den 7.–9. August i byen Diepenbeek, Belgien. BSE er et Amiga Only-party, hvilket skulle sikre en fornuftig stemning. Vil du vide mere om BSE, så tag et kig på deres hjemmeside, hvor man også kan reservere plads og downloade den officielle invitation.

BSE '98 adresse er:
Ontmoetingscentrum Lutselus
Pastorijstraat 7
3590 Diepenbee
Belgien

Internet:
uc2.unicall.be/crisp/menu98.html
Main organizer FRaNKy:
mb10075@tvd.be

□

Amiga på århusiansk
Ny Amiga-klub i Århus

■ *Af Klaus Dreyer*

Så skete det, Århus skal ikke længere stå i skyggen af Odense, Vejle og alle de andre byer, der har sin egen Amigaklub. Den 17. maj åbnede Amiga Team Århus dørene officielt, og dermed er der taget hul på en ny æra for de århusianske og omkringliggende byers Amiga-entusiaster.

Michael Pedersen var manden der fik ideen, og samtidig var i stand til at føre den ud i livet. Han var af den mening, at det efterhånden var alt for sjældent man mødte en artsfælle (altså en Amiga-freak), og på trods af, at der efterhånden kan anes lys for enden af den berømte, dunkle tunnel, som der er snakket så meget om de seneste par år, er det jo et faktum, at det ikke ligefrem vrimler med Amiga-interesserede folk. Måden at koncentrere den smule freaks der er tilbage på, er naturligvis at lave et samlingsted.

Da kommunen ikke umiddelbart ville give støtte til klubben, valgte Michael selv at stille et værelse til rådighed i hans egen kælder. Og allerede på nuværende tidspunkt kan der meget nemt gå hen at blive plads-problemer.

Med de lidt over 10 medlemmer, der på nuværende tidspunkt kommer til det ugentlige træf, kan det snart blive svært at finde plads til alle. I gennemsnit kommer der et nyt medlem pr. uge, og for at få kommunen til at støtte projektet, bl.a. ved at stille lokaler til rådighed, vil man omskrive foreningsvedtægterne, således at de opfylder kravene for sådanne. Sponsorstøtte fra Amiga-forhandlere er også blevet nævnt som en mulighed for at hjælpe klubben og dens medlemmer.

Aktiviteterne

Klubbens aktiviteter er, eller vil blive, programmering, grafik, animation, etc., og på længere sigt møde med andre Amiga-klubber, samt ture til diverse træf og lignende. Og et spil eller to skal det da nok også blive til, selvom et flertal af medlemmerne på nuværende tidspunkt faktisk ikke er de store spillefugle. Nogle pusler med udvikling af både soft- og hardware, andre med grafik og lyd, og derfor er Amiga-klubben et oplagt sted at lære nyt, og at lære fra sig.

Aldersniveauet ligger fra 18 til 31, med Michael selv som alderspræsident, og medlemmernes beskæftigelse er ligeså forskellig som deres alder. Nogle er studenter, andre elektronik-freaks, arbejdsløse m. fl. Maskinerne er ligeså forskellige, men alle har dog AGA-maskiner og/eller grafikkort, samt andre udvidelser i form af acceleratorkort (også PPC'er), CD-ROM-drev og andre ting man bør have som freak nutildags.

Stemningen er god, seriøsitetsniveauet er rimeligt højt, og indtil videre er folk kommet rigtigt godt ud af det med hinanden. Endelig er der nogen der forstår hvad man snakker om!

Fremtiden

Som en hver anden klub med respekt for sig selv får Amiga Team Århus sin egen hjemmeside på Internet, som vil komme til at indeholde diverse informationer og billeder fra klubben, samt links til andre Amiga-relaterede sider. Derudover har der været snak om T-shirts med klubbens logo på, og posters, der skal gøre opmærksom på klubbens eksistens rundt omkring i Århus.

Internt i klubben vil der blive holdt kurser (om førnævnte emner), såfremt der kan finde nogle personer, der har lyst og evne til at undervise.

Der er snak om at tage til The Party 8 til vinter, og så fremt det viser sig, at der stemning for det skulle der være gode muligheder for at finde klubbens medlemmer der (undertegnede inklusiv). Klubben vil på tidspunkt nok ikke hedde Amiga Team Århus, da det har vist sig, at folk har haft andre (og mere interessante) forslag.

Hvor og hvornår?

For at blive medlem af klubben, kontakt Michael Pedersen, eller mød op til en klubaften for at se om det er noget for dig. Det foregår på nuværende tidspunkt hver søndag fra kl. 15 til 22 (men i praksis til folk går hjem), men der har været tale om at udvide åbningstiderne til også at dække andre dage. Prisen for at blive medlem er 200 kr., derefter koster det 50 kr. per måned, som dækker lokaleleje, nyanskaffelser og ture.

Amiga Team Århus
v. Michael Pedersen
Abildhøjvej 9, kld.
8260 Viby J

Tlf.: ***40 13 4975***
E-post: ***chartech@post3.tele.dk*** □

Dave Haynie fylder år!

■ Manden, der har været med Amiga fra før dens fødsel, Dave Haynie, fyldte i uge 25, 37 år. Han har ud over Amiga været med til at udvikle C128, Zorro 3 og AAA-grafik-chipsættet (som som bekendt aldrig blev til noget).

Idag arbejder han for PIOS som udvikler af bl.a. PIOS 1, og hos norske Scala. Han offentliggjorde sin alder på IRC ved brug af det binære talsystem, hvilket fik en hel del forundrede personer (der ikke havde lagt mærke til, at det ikke var titalssystemet der blev brugt) til at hæve øjenbrynene, for det kunne da ikke passe at man kan være så gammel!

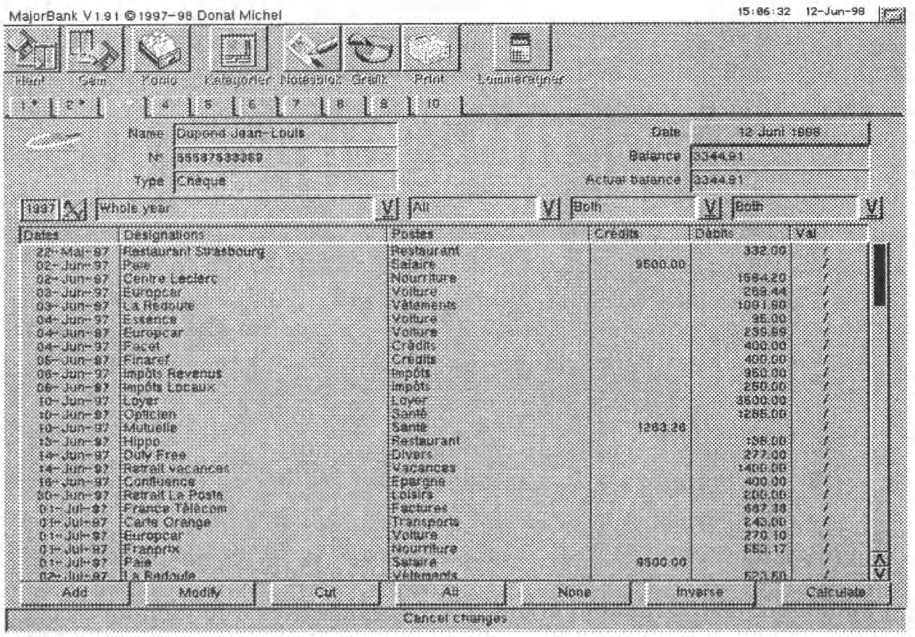
Tillykke herfra! □

MajorBank 1.91

"Money makes the world go around..."

■ *Af Anders Drejer*

Jeg havde faktisk besluttet mig for, at jeg havde skrevet om "bankprogrammer" for sidste gang, da jeg i Amiga Advis 10/97 skrev om Money97. Ikke fordi emnet er uinteressant, men nærmest fordi der er så langt op til det kommercielle program MoneyMatters 4 fra Digita, at de få sharewareprogrammer jeg har kendskab til ikke er noget reelt alternativ. Men man har jo som bekendt et standpunkt indtil man ta'r et nyt, og da jeg rent rutinemæssigt gennemgik en stak nye shareware-programmer, stødte jeg på MajorBank, hvis korte beskrivelse af funktioner fangede min interesse, og da jeg startede programmet op var jeg solgt... her måtte simpelt hen være noget som enhver med hang til økonomisk overblik kunne bruge. Om det første indtryk holdt kan du læse her...



MajorBanks' brugerflade er intuitiv og ganske pæn at se på – to kvaliteter som mangler i mange andre programmer.

Og hvad kan man så?
Formålet med MajorBank er ganske enkelt at kunne holde styr på den voldsomme pengestrøm der flyder rundt mellem dine bankkonti – banalt, men for de fleste en nødvendighed, med mindre man har en speciel trang til at se sit eget navn på en udskrift fra RKI. Med mindre man har en god gammeldags bankbog, som bliver ajourført hver gang man hæver penge på kontoen, eller man har en indtægt der er så stor, at man ikke kan nå at bruge alle de penge man tjener, er det for de fleste nødvendigt at føre en eller anden form for regnskab med lønkontoen. En ternet A4-blok vil i de fleste tilfælde være rigeligt, men når vi har en computer lige ved hånden, hvorfor så ikke benytte lejligheden til at lave et regnskab, hvor det hele står i snorlige kolonner, med let læselig skrift?

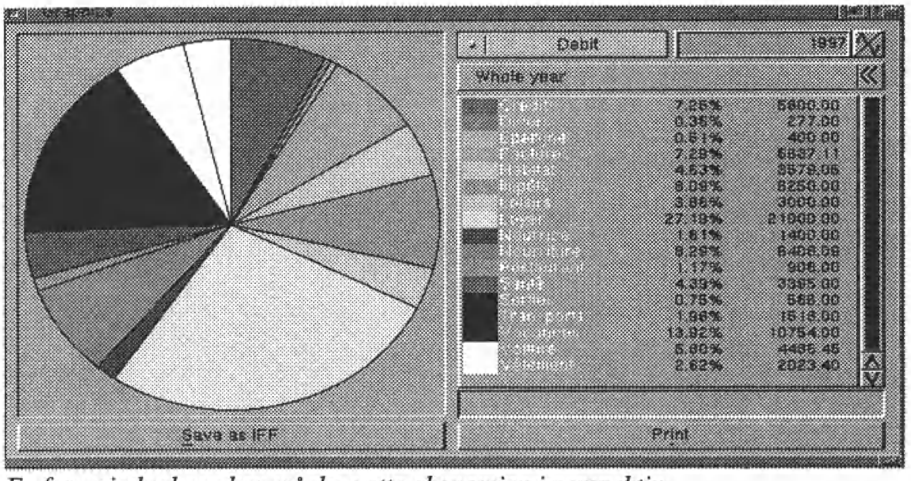
Et spørgsmål om indstilling

Noget af det første man bemærker når man skal oprette en konto er, at de fleste ting er nemme og intuitive – faktisk er det sjældent manualen kommer i brug, men hvis man får brug for den, er et enkelt tryk på "Help"-tasten nok. En ting som ville klæde flere andre programmer er, at når man i MajorBank skal lave nogle indstillinger, så åbner der et vindue, hvor hver indstillingsgruppe har sit eget "kort", som man kan trække frem ved at klikke på dets navn. På den måde kan man hele tiden ændre på alle indstillinger uden at blive "smidt ud" så man igen skal en tur i menu'en for at aktivere en indstillingsgruppe. For at det dog ikke skal blive alt for rodet, arbejder MajorBank med to typer indstillinger, nemlig en konto's indstillinger, som kun gælder den aktive konto, samt en for de indstillinger der gælder alle konti (skrifttype, skærmtype m.m.).

MajorBank's ikoner på programmets brugerflade holder sig i det man vel må kalde en klassisk Magic Workbench-palette, som giver nogle, efter min mening, flotte afdæmpede farver. Ikonerne er store og man kan ikke tage fejl af deres betydning, men som så mange andre ting i dette program, kan det selvfølgelig ændres; man kan vælge at få vist ikonerne med tekst, uden tekst eller tekst alene. En anden ting i den kosmetiske afdeling er muligheden for at få præsenteret et banklogo for hver konto – det er uden betydning for pengenes flugt fra lønkonto'en, men det ser da lidt frækt ud.

Konen, konto, kontre...

I MajorBank kan man arbejde med hele ti konti på en gang. Det er derfor ikke nødvendigt, som i en del andre programmer, at man først skal gemme og



En farverig lagkage kan måske sætte økonomien i perspektiv.

lukke en konto før man kan hente en ny frem. I fremtidige versioner vil det desuden være muligt at arbejde med opsparingskonti med renteberegning. Det er også muligt at lave automatiske overførsler mellem konti, så det eneste der mangler er en "Homebanking"-del, så man kan sidde derhjemme og flytte millionerne rundt mellem konti'erne. Og nu når snakken tilfældigvis falder på "Homebank", så kan MajorBank importere datafiler fra HomeBank, ABank og BlitzBank – en særdeles praktisk anordning. Funktionen er ikke afprøvet, men det skulle virke 100%.

Dansk – Thank you!

MajorBank er skrevet af en franskmand, men har også en engelsk og tysk manual og katalog-fil. Den engelske version bærer præg af at være oversat af en franskmand, men fortvivl ikke, for det er faktisk muligt at ændre de fleste skærmtekster, så man kan lave sin helt egen oversættelse, og desuden låner MajorBank Workbench'ens oversættelser af dag- og månedsnavne. Desuden skulle der når du læser dette være kommet en dansk katalog-fil. Før vi bliver alt for nationalistiske, så skulle det måske nævnes, at man i MajorBank også kan få præsenteret en realtime Euro konvertering – og det skal der jo nok blive brug for en gang.

Et års forbrug i lagkageform

Ethvert anstændigt økonomiprogram må nødvendigvis kunne præsentere de tørre tal som søjler eller lagkager, og det kan MajorBank selvfølgelig også, og hvis det skulle blive for meget, kan man jo nøjes med at lave en ganske almindelig udskrift i s/h. Den grafiske udskrift kan udskrives til printer, men er dog ikke noget at juble over, faktisk lader den en del tilbage at ønske – bl.a. mangler der totalt en beskrivelse af, hvad de enkelte farver repræsenterer. Det er der på skærmudgaven, men kommer altså ikke med når man udskriver til printer. Det er en mangel der absolut må rettes i den næste opdatering!

Små skønhedsfejl

Et program er aldrig perfekt, og MajorBank er selvfølgelig heller ikke nogen undtagelse. Det er sket et par gange, at der er gået ged i dato'erne på mine posteringer. De kan selvfølgelig rettes, men det er dog en fejl. Desuden er det ikke muligt at rette i den palette MajorBank bruger, så jeg kan ikke få mit underskud til at blive rødt, så nu er overtrækket på min konto selvlysende blå, og det er vel heller ikke så ringe endda.

KONKLUSION

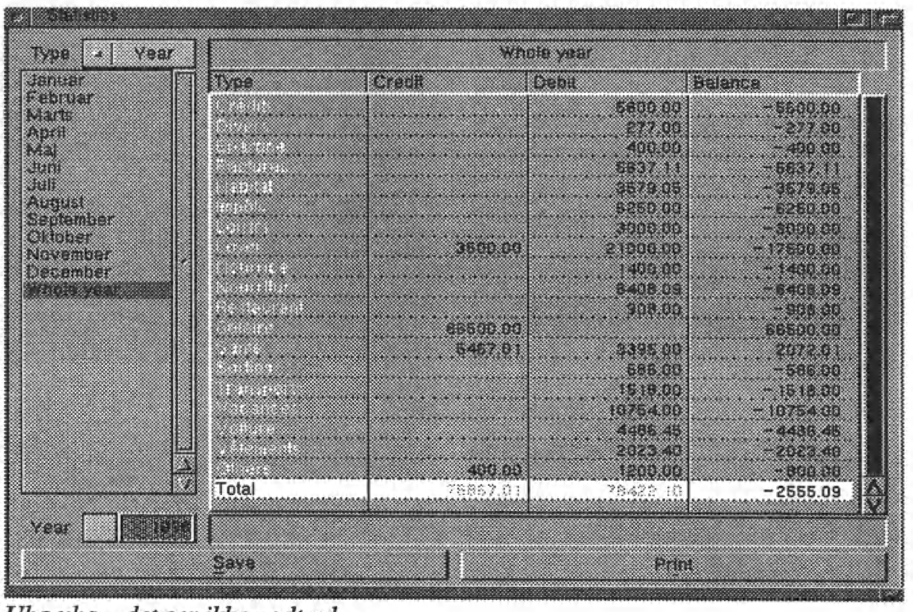
MajorBank er noget det flotteste og mest intuitive jeg har set i nyere tid. Ikke fordi det er helt fejlfrit og ikke kunne gøres bedre, men taget i betragtning, at det er en tidlig version, er resultatet rimeligt overbevisende. Her kommer shareware-konceptet så til sin ret, for i modsætning til de kommercielle programmer, så vil fremtidige versioner være gratis, når man først er blevet registreret bruger. Husk at Amiga'en kun har kunnet overleve de sidste tre–fire år pga. en endda lille skare entusiastiske sharewareprogrammører!

En uregistreret version af MajorBank kan hentes på Aminettet eller kan købes hos PD Bornholm. □

MajorBanlk 1.91

Forfatter:
Donat Michel
Systemkrav:
•
ARexx:
Nej
Locale:
Ja (dansk er på vej)
?Ware:
Shareware (40 DM)
Begrænsninger:
Max 100 posteringer i uregistreret version

Ydelse 9
Brugervenlighed... 11



Uha uha – det ser ikke godt ud .....

Beatbox 2

Musik for de fleste

■ *Af Bent S. Hansen*

Her i bladet kan du følge med i Morten Osted's fortsatte beretning om hvordan du udnytter din Amiga fuldt ud på det musikalske område og gør din lyd mere professionel. Men hvad nu hvis man ikke ønsker at lave lange og stort opsatte lydkulisser, men blot har lyst til i ny og næ at lege lidt med nogle lyde?

Beatbox 2 hedder svaret og det er programmet der fornærmer giganter, som Soundstudio og DigiBooster Pro, ved at give én mulighed for at sammensætte musik og rytmer på en provokerende simpel måde.

Som Morten Osted også skriver i sine artikler, så kan de to ovenstående programmer, tilsat passende mængde inspiration og talent, presses og konfigureres til at frembringe resultater, der ikke er til at skelne fra professionelle produktioner. Men hvis man har en nysgerrighed overfor musik, men desværre får hovedpine af fænomener som: Hexnumre, dur-akkorder, samplerate og AHI, men alligevel vil udfordre den fantastiske musikalske verden, kan alle de smarte funktioner i de nok så professionelle programmer pludselig blive en plage og en sand inspirationsdræber.

Beatbox 2 er således et bud på et pædagogosk musikprogram, der giver muligheder for at sammensætte små simple musikstykker. Programmet er rettet mod brugeren der ikke stiller de store krav til mængden af funktoner, hvilket gør at familiens yngste også kan være med.

Action!

Programmet gør lige fra det første klimt sit yderste for at imponerer med et smart, farverigt og funktionelt design, hvilket virkelig kan højne en anmelders forventninger og lukke op for posen med positive tillægsord. Desværre fik jeg hurtigt tungen galt i halsen da jeg opdagede at der ikke følger noget installationscript med programmet og at man selv skal smide ikonerne på harddisken, der hvor man ønsker dem. Selvom det skal siges til programmets fordel at det ikke er nogen svær sag at smide de få filer der er, i en skuffe på harddisken, havde det alligevel virket mere helstøbt med et script – når nu enkelheden er sat i højsædet!

Nå, men når installationen er bragt til ende og programmet er startet op mødes man af et rigtigt flot billede, der skal indlede festlighederne og virkelig lægger i ovnen til et program hvor der er tænkt over design og anvendelighed.

Oven i billedet popper der hurtigt et lille vindue op, som giver mulighed for at ændre på skræmopløsning og skrifttype, hvis man lyster. Default er Beatbox's egen skrifttype og en interlaced lowres-skærm.

Efter dette præsenteres så den editor hvori man skal lave sin musik.

Vangellis, Beethoven og Mozart

– Skal man nok ikke regne med at man kan efterligne i den fremkomne editor. Man stilles overfor en skærm med fire rækker af små firkanter. Disse fire rækker repræsenterer de fire lydkanaler Amiga'en har og hver firkant er et felt, som man kan placere en sample i eller lade være.

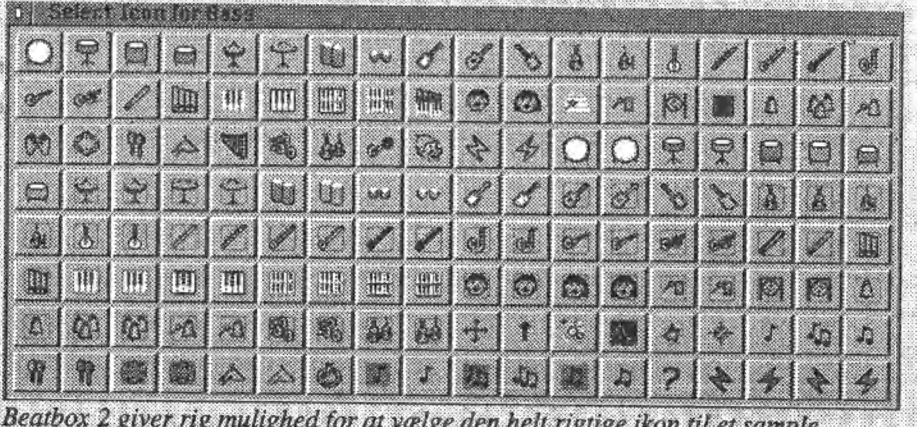
Det hele fungerer således ved at man henter nogle samples ind og tildeler hvert af dem en lille ikon. Disse indeholder Beatbox 2 en stor mængde af som f.eks. forestiller: Stortrommer, lilletrommer, bækkener, fløjter, horn, strygere m.m.

Herefter kan man vælge en sample og med et click lægge den i nogle af felterne således det hele kan afspilles fra venstre mod højre. Ved at placere samples'ene på de rigtige steder med de korekte mellemrum er det så meningen man skal lave sin musik.

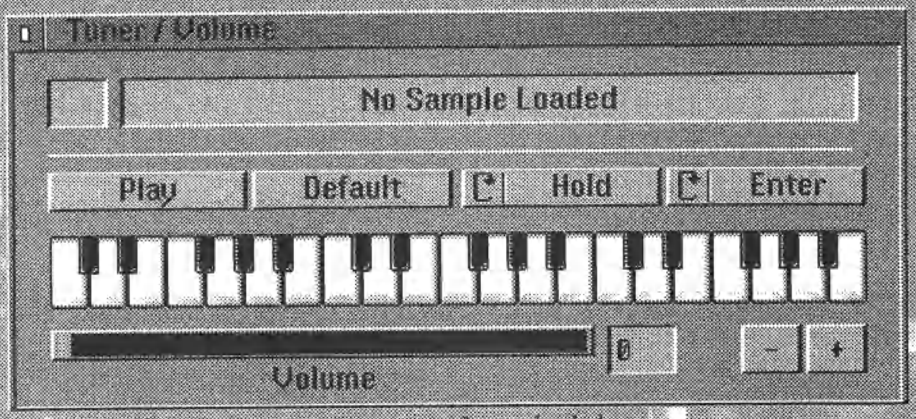
Dette er utroligt enkelt og virkeligt nemt at gå til og efter kun kort tid har man måske frembragt en lille stump rytme.

Toner

Man kan vælge at indsætte samples på to forskellige måder. For det første kan man, som sagt, blot klikke i et felt og derved anbringe ikonen, hvilket vil medføre at det respektive sample vil blive afspilet med en frekvens svarende til et C. Men man kan også vælge at arbejde udfra den medfølgende keyboard-editor. Denne viser et helt klaviatur på skærmen og man kan så vælge et felt og et sample og efter-



Beatbox 2 giver rig mulighed for at vælge den helt rigtige ikon til et sample.



Keyboard-editoren som popper op oven på standard-skærmen.

Beatbox 2

Forfatter:
James L. Boyd & Curt Esser
E-mail:
camge@ix.netcom.com
Systemkrav:
• Kickstart 2.0+
• Reqtools.library
ARexx:
Nødvendig til online-hjælp
Locale:
Nope!
?Ware:
Shareware (10 pund)
Begrænsninger:
Ingen save-funktion

Ydelse 10
Brugervenlighed .. 10

følgende klikke på en tangent. På den måde kan man afspille samples med den frekvens man ønsker eller ændre frekvensen på felter der allerede har en sample.

Dette er formentligt ikke en metode man kan bruge til at skabe et hit med (eller hvad...?!), men fremgangsmåden tillader alligevel at man kan tilsætte solide basgange og temaer til sin musik.

Som en ekstra lille ting kan man også ændre på volumen hvormed et sample afspilles.

Blokke

Beatbox 2 har arvet en egenskab fra de kendte tracker-programmer, nemlig det at musikken er opdelt i små blokke, som siden kan sættes sammen og genbruges. I Beatbox 2 vises der én blok på skærmen ad gangen og når man har udfyldt denne kan man oprette en ny.

Når man har en masse blokke kan man så besøge den indbyggede sequencer, som man kan bruge til at sætte ens blokke i den rækkefølge man ønsker, samt at genbruge blokke. Dette gøres meget enkelt udfra en liste over de blokke man har lavet og en liste der viser en oversigt over ens samlede sang. Det eneste man skal gøre er så at kopiere fra den ene liste til den anden.

Her er programmet desuden forberedt således det er muligt også at indsætte en tom blok (stilhed) eller et loop.

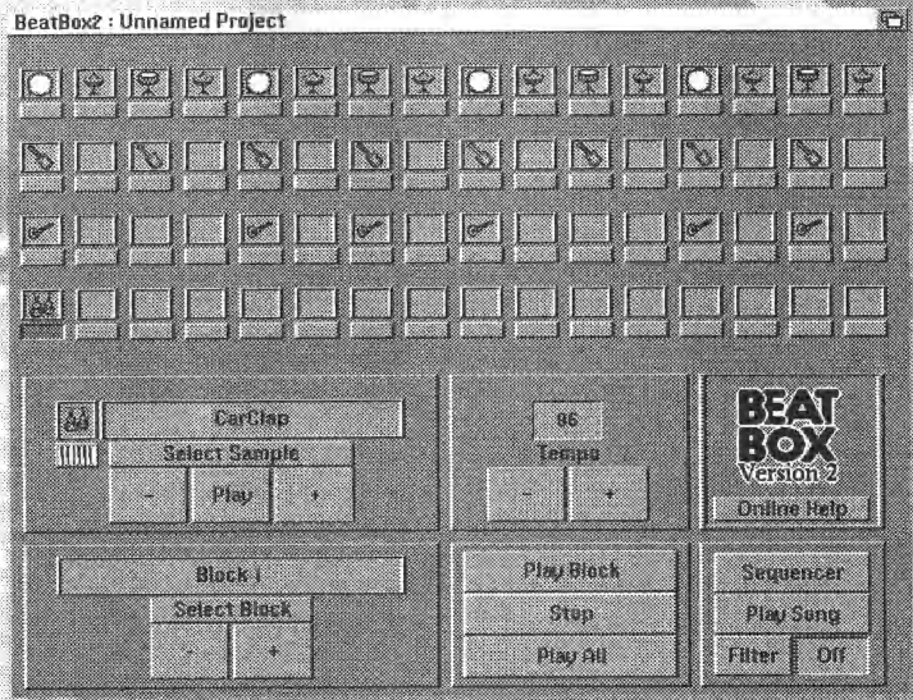
Nytænkning, ja tak!

Som jeg har understreget fra starten, er der her ikke tale om et avanceret musikalsk værktøj, men et program, som tillader udforskningen af det musikalske for folk der ikke sætter så store krav til det færdige resultat ud over at det skal have været sjovt at lave.

Programmet er fra først til sidst pakket ind i et pænt og funktionelt design (selvom det måske godt kunne optimeres enkelte steder) og i det hele taget fungerer alt godt og stabilt hele vejen igennem. Langt de fleste funktioner er logisk placeret og de er ikke længere henne at hente end et par museklik.

Det er desuden rart at se at der bliver udviklet bred software på Amiga'en, der ikke kun sigter på en smal kreds af hardcore-entusiaster. Desuden giver det nyt håb om Amiga'ens fremtid når der findes kvalificerede programmører der tør gå nye veje.

Beatbox 2 ender derfor med at blive en hyggelig, sjov og lærerig aften foran computeren – evt. sammen med den 10-årige søn eller datter. □

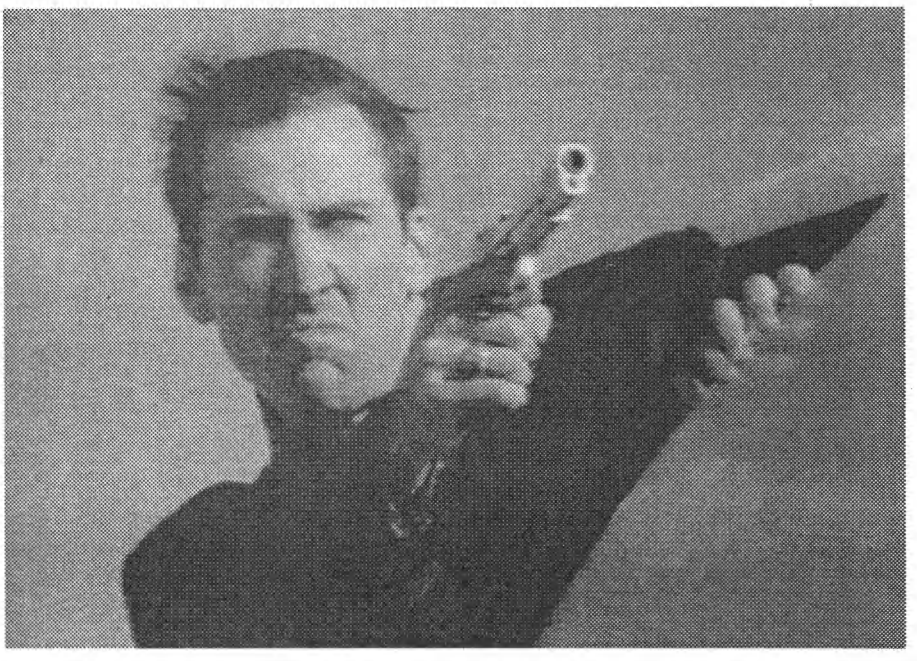


Den enkle og let overskuelige brugerflade.

Video & Multimedia
VLab Motion & Toccata

■ *Af Michael Ljungstedt Andreasen*

Kan Amiga'en bruges til digital video redigering? Ja da! Hvis du er i tvivl om hvorvidt Amiga'en kan leve op til nutidens og fremtidens "hårde" krav til video produktion, så skulle du måske læse denne artikel.



Det store spørgsmål!

"Hmmm...", siger den "kloge" PC-forhandler til dig. "Harddisk redigering ... Det er kun til PC- og Mac-computerne." Men NEJ! Dette er langt fra rigtigt. Hvis du tænker på at anskaffe dig et harddisk-redigeringsanlæg, og er du en Amiga-ejer, ja, så er svaret: VLab Motion og Toccata fra tyske Macro-System. VLab Motion er et Motion-JPEG-baseret system og Toccata er et 16-bit 48.000 Hz stereo lydkort.

Hvad er harddisk-redigering?

Harddisk-redigering, eller Non-linear digital redigering som det også hedder, er et digitalt redigeringssystem hvor man kan føre video og audio direkte ned på en harddisk. På harddisken kan man så "klippe" videoen med stor nøjagtighed, uden kvalitetstab. En anden fordel er bl.a. et hav af digitale effekter, såsom Wipe, PIP, Mosaic, Fade, Genlock tekst og grafik, osv. Oven i hatten får man også en perfekt lyd, uden tab selvfølgelig!

Helt fra bunden!

Inden I skynder jer ud for at købe VLab Motion, så er der lige nogle ting I bør vide.

VLab Motion og Toccata kører kun på en Zorro II-baseret Amiga, så man kan altså kun bruge en Amiga 2/3/4000/1200T eller DraCo computer. Dernæst er der så CPU'en. Du skal have minimum en 030 eller hurtigere CPU. Du skal også have en Kickstart/Workbench 2.0 eller højere. 4 Mb RAM eller højere. En hurtig harddisk-controller med en stor harddisk.

Da alt dette kun er minimumskrav, så kan det altså godt betale sig at investere i hurtigere/større udstyr. Inden jeg fortsætter, så skal det lige nævnes at der kan være problemer med Amiga 2000/3000'erne, så en Amiga 4000'er ville ikke ligge i vejen.

Jeg kører selv min VLab på en Amiga 4000/040-40MHz computer med et CyberStorm 040 acceleratorkort, CyberSCSI-II controllerkort, 6,4 Gb SCSI-II harddisk og 40 Mb Fast-RAM. Så testen bliver udført på mit system. Men nok om hardware-/software-krav. Nu kan du købe et VLab Motion og Toccata-kort.

Installering og software!

Når du har købt VLab Motion og Toccata så skal de bare installeres. Inden du installerer det medfølgende software, så skal du lige opdele din harddisk i partitioner. Dette sker gøres i HDToolBox, som findes i din Workbench. En partitions størrelse bør (alt efter størrelsen af din harddisk) være ca. 2 Gb pr. partition. Min harddisk har tre partitioner på hver 2 Gb.

Når det er sket, så finder man det medfølgende software frem fra bunden af VLab'ens æske. Softwarens navn er MovieShop. Efter installeringen af MovieShop starter man programmet op. Man bliver først lidt chokeret over den næsten helt tomme skærm der dukker op. Men bare rolig – oppe i hovedmenuen er der alt det du skal bruge.

Først sætter du en "sti" til video-partitonen, og en "sti" til audio-partitionen. Efter det indstiller man VLab'ens "grabber"-vindue/opløsning. Her indstiller man også JPEG-kvaliteten. Med

JPEG-skalaen fra 1–100% bestemmer man selv hvor meget video, VLab'en skal komprimere. Jo højre JPEG'en er, jo bedre er video-kvaliteten. Jeg bruger en JPEG på 65% (ca. S-VHS-kvalitet).

Lydkvaliteten indstilles. Der er 4 muligheder: 8-bit, 16-bit, µ-Law og A-Law. µ-Law og A-Law er komprimeret lyd der lyder som 16-bit. Jeg vælger 16-bit stereo. Frekvensen indstilles. Man kan vælge fra 5.500–48.000 Hz. Jeg vælger 44.100 Hz. Nu er min lyd i ægte CD-kvalitet.

Det er ikke slut for alle endnu, for RAM-bufferen skal også indstilles. Når det er gjort, så skal skærmen lige indstilles, og så er du klar til din første produktion.

Arbejdet med MovieShop

Nu skal det blive sjovt. Alle optagelserne ligger på videobånd. Jeg går op og finder "Scene Control" frem fra menuen. Nu kan jeg bare sætte videoen til at køre mens VLab'en optager.

Det klogeste er nok at se optagelserne igennem før man lægger dem ned på harddisken. Desværre kan flimmer ("sne") godt få VLab'en til at stoppe med at optage, simpelthen fordi der er for meget at komprimere. Så kig først videoen igennem.

VLab Motion & Toccata

Udvikler:
MacroSystem Computer GmbH

Systemkrav (minimum):
- OS 2.0
- 030+ CPU
- 4 Mb RAM (2 Mb Chip)
- Stor hurtig harddisk

Systemkrav (anbefales):
- 32 Mb FastRAM
- 17" monitor
- 24-bit grafikkort
- Tower kabinet
- En ekstra IDE/SCSI harddisk til audio.

Priser:
VLab Motion ..... kr. 8.995
Toccata ..... kr. 2.895

Ibrugtagning..... 7
Dagligt brug 10
A/V-kvalitet.....10
Ydelse/Pris..... 11

Jeg udvælger nogle klip fra filmen "FACE/OFF" og "Last Man Standing". Nu ligger filmene på min harddisk. Jeg kan nu tage fat i en scene, og trække den ned på en tidslinie ("Time Line"). Der er to tidslinier at vælge imellem: Easy og RPN mode. Easy er til nybegyndere, og RPN er til den noget mere øvede.

I tidslinien kan jeg klippe scenen sammen med en anden. Her dukker der en ny mulighed op: Digitale Effekter (DFX). Med DFX er der næsten uanede muligheder, f.eks. en A/B roll (sceneskift mellem to videoklip). Man kunne jo også bruge en anden DFX som f.eks.: Mosaic, Fade, Negative m.v. Der er også mulighed for PIP (Picture In Picture). De fleste DFX'er kan kun bruges i RPN mode, hvor Easy mode kun er til DFX'er som Fade og Wipe.

Jeg vælger en A/B roll, ved navn Wipe. Nu er alt på plads. Jeg går nu op og henter et "Preview"-vindue frem. Derefter trykker jeg på "P" i toppen af tidslinien. Der kommer så et lille overblik over det færdige resultat af DFX'en. Jeg kan lide hvad jeg ser, og trykker på "V" i toppen af tidslinien. Den "rigtige" DFX bliver nu udregnet.

"Hallo"? Lyden er også vigtig!

Når billedsiden er i orden så skal der (måske) også være musik eller speak. Jeg går op og henter "Audio Control" frem. Optagelserne af lyden går som en leg. Efter lyden er lagt ned på harddisken så kan jeg bare trække lydbjælken ned på RPN tidslinien. Grunden til at jeg skrev RPN er simpelthen fordi man ikke kan lægge lyden ned i Easy mode, desværre.

Men nu lægger jeg lyden ned på tidslinien. Jeg kan nu hæve og sænke lydniveauet som det passer mig. Desværre skal lyden også udregnes (kun hvis der er to lyde der skal mixes eller dæmpes) – heldigvis går det rimeligt hurtigt. Men der er for det meste lyd der skal udregnes, så efter at lyden er sat på plads trykker man bare på "A" i toppen af tidslinien. Lyden bliver nu udregnet.

Personal Animation Recorder

Sidder der en animator inden i dig? Så er VLab Motion ideelt for dig. VLab Motion fungerer nemlig også som en PAR (Personal Animation Recorder). Med andre PAR-systemer er man tvunget til at stole på en "Singleframe" videooptager, som også koster en mindre formue. Nu behøver du ikke at bide negle længere, for VLab Motion klarer alt dette uden de store problemer. Så kan man jo også lægge stemmer og musik på sin(e) animation(er), i 16-bit stereolyd.

Andre funktioner!

Hvis man sidder inde med et dårligt kamera eller en dårlig video så ved I jo nok hvor svært det er at lave slow-motion. Dette kan VLab Motion godt løse uden problemer. Man markerer bare starten og slutningen af den scene der skal være i slow-motion. Efter man har gjort det, går man bare op i menuen og henter "Quick/Slow-Motion"-vinduet frem. Man kan nu vælge om man

vil have mere fart på eller lave et langsomt klip. Alt dette styrer man med en procentskala.

Der er også store muligheder med "Im/Export". Hvis der er billeder man vil have ud af VLab'en, så kan de bare eksporteres ud på en diskette eller ud i Workbench. Hvis der er billeder man vil have ind, så importerer man dem bare. Alt dette gælder også lyden. Alle billeder og lyde, kan im/eksporteres i IFF-format eller nogle af de andre formater MovieShop understøtter.

Efter man har redigeret kan man også lave en Back-Up af alt sit materiale fra harddisken. Svaret er en streamer (evt. DAT). Ude i Workbenchen lægger man bare harddiskpartitionen ned på streameren. En anden ting som også er en fordel.

MovieShop understøtter fuldt ud ARexx. En helt anden ting er, at MovieShop giver gode muligheder med tidskoder (dvs. minutter, sekunder, frames). Dette gør at computeren, klipper 100% præcist.

De professionelle skal også være med!

VLab Motion er ikke kun til hjemmebrug. Med en investering i følgende ting; en DraCo computer, en speciel DraCo VLab Motion, et YUV interface og en SCSI-III harddisk, er man oppe mod de helt store drenge. Professionelle TV- og video-folk bruger kun de helt store formater, såsom: Betacam SP, Digital Betacam SP, DVCAM, U-Magic SP (Hi-Band), Mini DV osv. For at opretholde den gode kvalitet er der brug for en *meget* hurtig Amiga. Da VLab Motion er et Zorro II-kort, kan det simpelthen ikke lade sig gøre at "presse" data'en gennem Zorro II-porten. Hvis det var et Zorro III-kort, ville det måske kunne lade sig gøre at få broadcast kvalitet.

Angående lydtilslutningen, så er der desværre ikke balanceret XLR-tilslutning, men derimod ubalanceret RCA-tilslutning, gennem et 6,5 mm Jack stik. Men et adapter-kabel kan jo anskaffes.

Der er ingen grund til ikke at bruge VLab Motion professionelt. For der er ingen problemer i DraCo computeren. DraCo, som er en Amiga-baseret computer, kan uden problemer komme op på broadcast-niveauet (altså JPEG 100%). Der er også mulighed for Dolby Surround-lyd. Og så kan DraCo'en selvfølgelig også bruge Amiga-software.

Kendt fra TV!

VLab Motion byder på en af TV-branchens specialiteter, nemlig Croma-Keying (også kendt som: Blue screen, Green screen, Color Keying, BlueBox mv.). Hvis det ikke ringer en klokke, så kan jeg fortælle at jeg snakker om den teknik som bruges til "vejr-oversigten" på sådan set alle TV-stationer. En person stiller sig foran et kamera og bag ham er der er grøn baggrund (eller en anden farve).

Inde i MovieShop er der et kontrolpanel som styrer keying-processen. Denne effekt er også meget brugt indenfor filmbranchen, bl.a. til film som Star Wars, Titanic, Time Cop, Space Jam, Superman og mange andre.

Luksus!

Hvis man vil arbejde meget med sin VLab, så kan jeg anbefale et 24-bit grafikkort. Grafikkortet sørger nemlig for et mere roligt billede (såsom Non-Interlace). Når man arbejder i MovieShop bliver skærmen meget nemt "overfyldt". Derfor kan man nogle gange blive nødt til at bruge Super High-Res Interlace for at få plads. Uden grafikkortet bliver skærmen næsten ikke til at se på, man bliver meget træt i øjnene osv.

Grafikkortet har også den fordel at man kan se de så kaldte "Stamps" i en bedre kvalitet. Amiga-ejere med en ikke-AGA-computer, kan desværre kun

se max. 16 farver i deres MovieShop menu, hvorimod en AGA-ejer kan se max. 256 farver på deres menu. Dette problem er løst med et 24-bit grafikkort (evt. Retina BLZ3, CyberVision, Picasso IV mv.). Efter det kan en 17" monitor også anbefales, da det giver en bedre arbejdsoverflade.

Hvis din Amiga ikke er i et Tower-kabinet, så kan dette også anbefales, da det giver luft til både harddisken og komponenterne i computeren. For at man ikke skal falde i søvn under udregningen af de digitale effekter, så er et acceleratorkort også en god investering (f.eks. CyberStorm 060, Blizzard 060 mv.). Der er ingen der skal holde dig tilbage fra at købe et kort med en Motorola 68040/060 CPU.

Ekstra udvidelse?

Efter et stykke tid med VLab'en kan man blive træt af de samme DFX'er. Løsningen ligger på nogle ekstra disketter man kan købe hos sin VLab Motion-forhandler. Hvis han ikke har dem hjemme, så kan de bare bestilles fra MacroSystem. De ekstra DFX'er, er bl.a. Pyramid, PageTurn, Cube, CircleWipe osv. Nogle af DFX'erne er 3D-effekter som en roterende kasse med video på siderne. Hvis man også vil gøre noget ved teksten og grafiken, ja, så kan progammer som Monument Designer, Adorage og Animage anbefales.

Hvis du tror at lyd bare er lyd, så kan du godt tro om. Et ekstra stykke software ved navn Samplitude Pro byder på meget spændende lyd-mixning. Men endnu mere spændende er det at Samplitude byder på Dolby Surround-lyd. Det kræver dog at dit videoprojekt er i stereo. Som tidligere nævnt kan man også bruge professionelle videomaskiner til VLab'en. Et YUV interface kan monteres direkte på VLab Motion kortet.

KONKLUSION

VLab Motion og Toccata viser virkelig at Amiga-computeren stadig kan. Kvaliteten af de optagede billeder er meget bedre end man skulle tro. Der er her tale om et ægte Off-line redigeringsanlæg, med mange muligheder. Selve MovieShop er desværre meget besværlig i starten, men efter et stykke tid, og meget øvelse, går det næsten for let. En ting man med sikkerhed skal have i starten er tålmodighed.

Prisen på VLab Motion og Toccata kan se høj ud, men det skal man ikke lade sig narre af, for prisen på disse to kort er meget rimelig i forhold til det man får for pengene. Og det kan simpelthen ikke betale sig at gå over til PC eller Mac, da priserne på kort i samme klasse her ligger over VLab'en og Toccata'en til sammen.

Jeg har regnet lidt på det og har sammenlignet VLab'en med Targa® 2000-serien fra Truevision® til PC og Mac. Det billigste Targa-kort koster næsten det samme som alt dette her til Amiga'en: Amiga 1200T Millennium Basic m. Zorro II (5.895,-), VLab Motion (8.995,-), Toccata (2.895,-), Oktagon 2008 SCSI-II (1.398,-), Quantum Fireball SE 6,4 Gb SCSI-II (3.499,-), Blizzard 1230/030-50 MHz (995,-), 32 Mb Simm RAM (625,-). Alt dette giver en total pris på: Kr. 23.302,-. Hvis man så sætter al hardwaren sammen, så står man med et komplet Off-line redigeringsanlæg og grafisk workstation. Det billigste Targa 2000 PCI-kort koster Kr. 31.995,- og er nok det eneste kort der kan konkurrere mod VLab Motion.

Targa 2000 PCI ligger på niveau med VLab Motion, og VLab Motion kan endda også køre Broadcast (med DraCo computeren). Hvis man vil køre broadcast på PC skal man have Targa 2000 RTX, som koster... hold fast: Kr. 72.995,- prisen er uden en "Breakout Box". Kravene til PC'en er høje: minimum et Pentium 66 MHz motherboard, minimum 24 Mb RAM, High-performance bussystem, SCSI-controller og stor harddisk. Jeg kan kun gætte på at PC'er af denne slags koster en mindrer formue.

Hvis du vil køre i broadcast, så er en DraCo computer lige sagen, DraCo'en koster lidt over Kr. 20.000,- men det er også med 68040 CPU, Fast SCSI-III controller, 24-bit grafikkort (on-board), UltraHighSpeed bussystemer, Stort kabinet, Amiga OS styresystem og meget andet. Denne løsning er også meget billig hvis du vil køre i broadcast-kvalitet. Denne test er ikke bare god som en test, men også en god start for en "nybagt" VLab Motion-ejer. Så gem bladet... Det koster med sikkerhed ingen penge! □

Billederne i artiklen er taget fra: "FACE/OFF" © 1997 Touchstone & Paramount og "Last Man Standing" © 1996 New Line Cinema.

Dolby® er et reg. varemærke som tilhører Dolby Laboratories Corp.

RED HOT NEWS

■ Desvære har vi ikke Amiga Soft med denne gang som annoncør, og vil formodentlig ikke helle ikke se mere til Amiga Soft i meget lang tid, idet Peter Bro Hvas som stod for det har indstillet sine aktiviteter.

Dette har han beslutte pga. af de økonomiske forudsætninger der p.t. er for et sådant firma, og jeg har lovet ham at understrege, at det *ikke* er fordi han har mistet troen på Amiga'en.

Grunden til at dette her står under overskriften "Red Hot News" er, at det har et par udløbere der vedrører bladet.

Den ene er at man godt kan have svært at få fat på nogen på bladets tlf. nr., hvilket skyldes den simple grund at der absolut ikke er nogen form for stilling tilknyttet bladet – økonomien igen :-(

Derfor har vi lokket Peter til at være en ekstra mulighed hvis man skal have kontakt til bladet, idet Peter der også er medejer af en Internet-/spillecafe i Holbæk ved navn Web'N'Net, hvor han alligevel sider og passer biksen fra tid til anden. Dette betyder at han nok ikke ved alt om AA, men da jeg tit snakker med ham og vi er ansat i det samme firma i 'det civile liv', vil han kunne hjælpe i en eller anden grad.

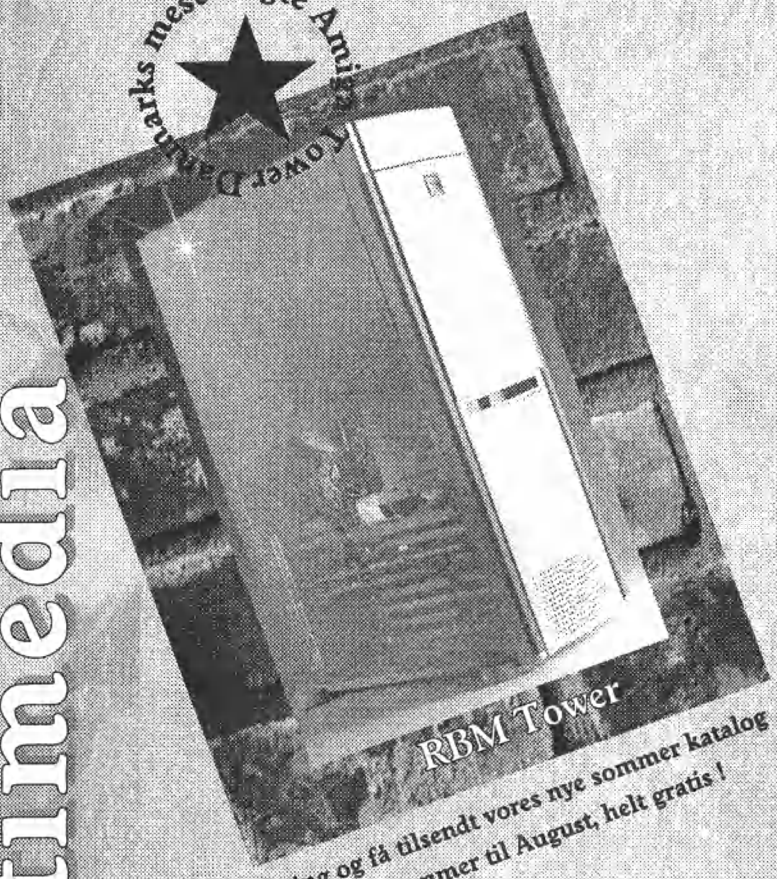
Så kan man ikke få fat på redaktionen kan man prøve på Amiga Soft *tlf. 59 44 51 62*. Vær dog opmærksom på at andre også kan tage telefonen og det er kun Peter Hvas der kan tage mod besked omkring bladet.

Derudover har vi aftalt med Amiga Soft at overtage hans Aminet-abonnenter, men mere om det i lederen, som I jo nok allerede har læst. □

Kiwi Multimedia

Amiga Software til De seriøse

Danmarks mest solgte Amiga Tower



Ring og få tilsendt vores nye sommer katalog der kommer til August, helt gratis !

Giv dig selv og din A1200 eller A4000 en god gave!
Markedets absolut bedste A1200/A4000 tower, ikke at forvekale med dårlige plastic towers, som oversvømer markedet for tiden!

TowerHawk II (A4000)	TowerHawk EX (A1200)
• 230w strømforsyning	• 230w strømforsyning
• 5 x 5.25" og 4 x 3.5" bays	• 5 x 5.25" og 4 x 3.5" bays
• 7 Zorro-III slots	• 5 Zorro-II slots
• 5 ISA slots	• Tænd/sluk fra keybaord
Kun 2.495,- (Med Zorro slots 3.595,-)	Kun 2.795,- (Med Zorro slots 3.995,-)

Medie Produktion		
Adorage 2.5 AGA		1.195,-
Adorage for MovieShop v. 4.x Nyhed		895,-
Animage		1.195,-
Monument Designer 2.0		1.995,-
Monument Designer Prof. 3.0		2.995,-
Clarissa Prof.		ring!
Creative Set		895,-
Adorage FX		349,-
X-DVE V3.0		1.495,-
Scala MM400 til Amiga		1.995,-
WildFire 5.0		1.495,-
WildFire 5.0 PPC		1.995,-
3D Grafik		
Cinema 4D v4 CD fra HISOFT		1.995,-
Tornado 3D		1.995,-
Grafik		
Art Effect 2.0		1.495,-
Art Effect Plug In Power Effects 1		399,-
Art Effect Plug In Power Effects 2		399,-
Art Effect Plug In SuperView		399,-
Art Effect Plug In PowerUP Effects		399,-
Draw Studio 2.0 CD		1.195,-
Image Studio		Ring!
Tekstbehandling / DTP		
Word Worth 7		599,-
Word Worth Office		799,-
Final Writer 97		899,-
Easy Writer	*kommer snart !*	
PageStream 3.3		1.795,-
Regnskab / Utilities		
Turbo Calc 4		599,-
Final Calc		1.095,-
Easy Ledgers II	Rigtig bogholderi	1.895,-
Final Data		549,-
TWIST		995,-
Directory Opus 5 Magellan		549,-
Turbo Print Prof. v.5		599,-

Kiwi MULTIMEDIA
Film & video laboratorium

Lerager 60, 3600 Frederikssund
Tel: 47-389639 & Fax 47-389638

Ring direkte Tel: 20-994689

Amiga Hardware til De seriøse

CyberStorm PPC 604 Serien

180 MHz 040/25 & Fast SCSI-II	6.595,-
180 MHz 060/50 & Fast SCSI-II	7.995,-
200 MHz 040/25 & Fast SCSI-II	7.695,-
200 MHz 060/50 & Fast SCSI-II	8.995,-
233 MHz 060/50 & Fast SCSI-II	7.995,-
233 MHz 060/50 & Fast SCSI-II	9.995,-

Blizzard PPC 603e+ Serien

160 MHz 040/25 & Fast SCSI-II	3.995,-
160 MHz 060/50 & Fast SCSI-II	6.795,-
200 MHz 040/25 & Fast SCSI-II	4.695,-
200 MHz 060/50 & Fast SCSI-II	7.695,-
240 MHz 060/50 & Fast SCSI-II	5.395,-
240 MHz 060/50 & Fast SCSI-II	8.395,-

Grafik kort

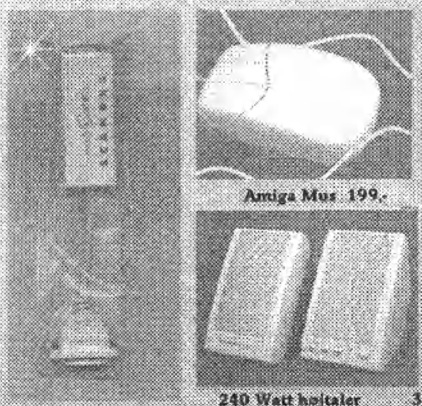
CyberVisionPPC 8 MB	ca. 2.695,-
BVision 4Mb	ca. 2.195,-
Picasso IV	3.495,-
Paloma TV tuner til Picasso IV	1.495,-

Lydkort & Lyd prg.

Prelude 16Bit lydkort	2.295
Delphina 16Bit lydkort v.1.2	2.695
Opus Amplitude	2.195

Genlock, printer, harddiske, CD-rom Ring !

Vi har også Genlocks, printere, harddiske, digitale video camera... Ring og hør nærmere !

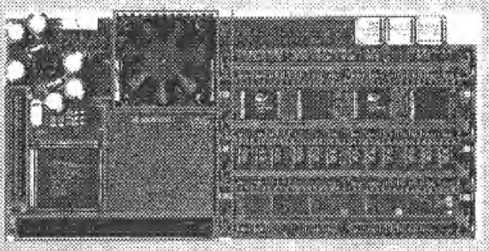


Amiga Mus 199,-

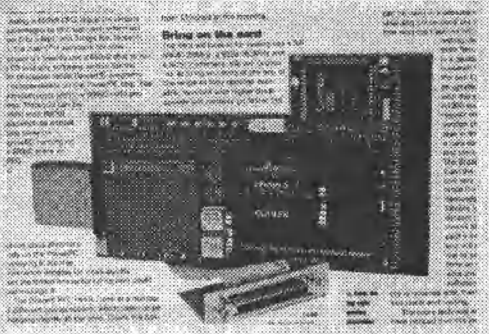
240 Watt højtaler 349,-

ScanDoubler 1.295,-

PowerUP
AMIGA™ GOES POWER PC™



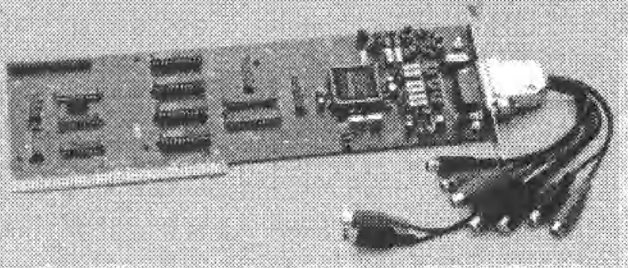
CyberStorm PPC 604e



Blizzard PPC 603e+

Cyber & B-Vision kommer snart !

Prelude lydkort



Lydkort til alle Amiga computer

- Full Duplex
- 16 Bit / 48kHz Stereo
- 2k FIFO
- Zorro AutoConfig
- Developer-Support
- AHI support
- System library
- Opt. Samplitude Lite
- Inkl. AudioLab16 Demo

Supported by samplitude

prelude

Kiwi Multimedia

Kiwi Multimedia
Film & video laboratorium

Lerager 60, 3600 Frederiksssund
Tel: 47-389639 & Fax 47-389638

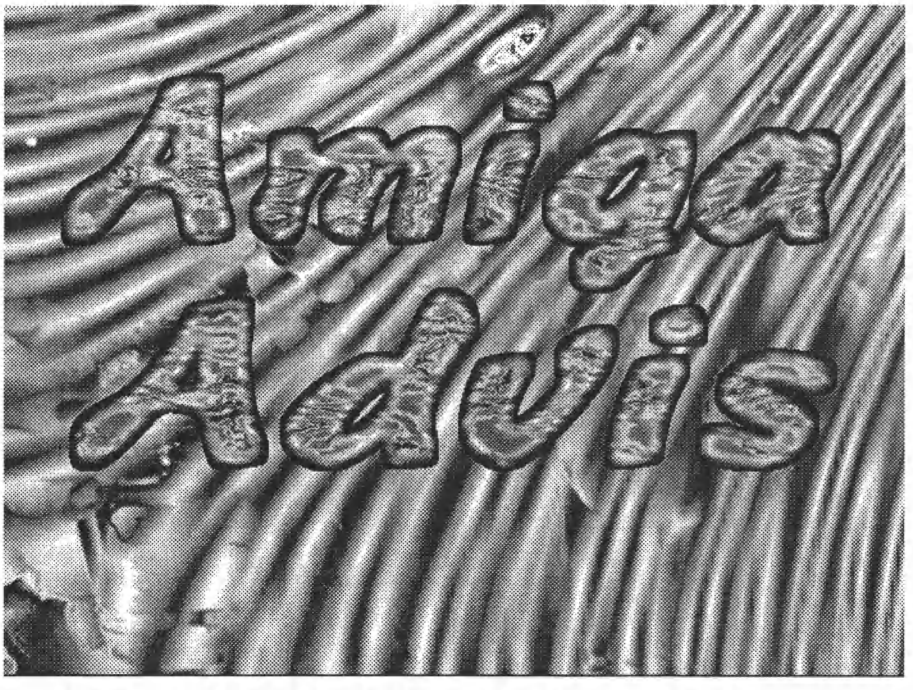
Forbehold for trykfejl og prisændringer

Ring direkte Tel: 20-994689

PhotoGenetic!
Med GraFisken i akvariet...

■ *Af Morten "Tangalge#1" Osted*

Grafisk arbejde er nu engang noget af det Amiga'en er bedst til, og her vil jeg vise dig et par tricks til at lave noget virkeligt syret grafik, som passer fint til både; flyers, web-sider, akvarietapet og skolerapport.



Preparement

Som det fremgår af overskriften skal vi bruge programmet Photogenics. Ethvert program med de såkaldte "alpha channels" kan dog bruges til opgaven (ja, jeg ved godt det lyder som en pay-per-view tv-kanal, eller et yoga-fænomen!). Det første man bør gøre er at åbne PaintModes vinduet. Dette findes i menupunktet Windows (bwadr!). Her vælger man de effekter man vil tegne med. Og ja, du læste rigtigt; i Photogenics gør man netop dette. En ret eksklusiv feature. Når dette vindue er fremme på skærmen åbner man vinduet (i programmet!) Loaders, som også er at finde i "bwadr"-menuen. Når dette er gjort er vi parate til at lege!

Plasma

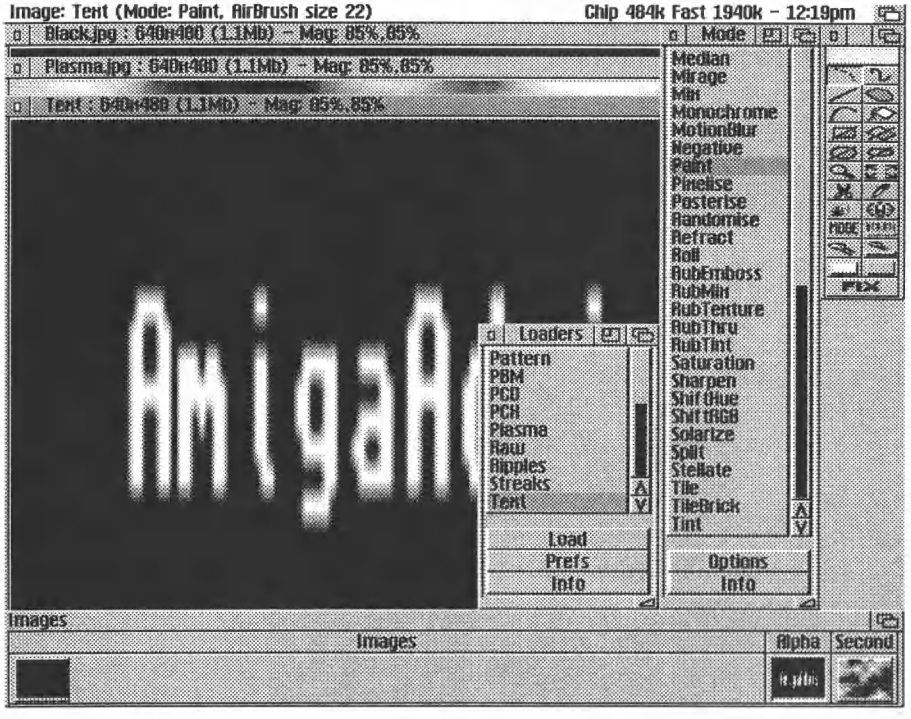
I dette nyåbnede vindue, finder man Plasma rendermodulet. Klik på dette for at lave noget Plasma, eksperimentér evt. med Prefs (kig ned). Når du bliver spurgt hvilken størrelse du vil have dit Plasma-billede i, bør du huske på at vi skal have minimum 3 billeder af denne størrelse åbne samtidig. Det kræver hukommelse, glem ikke det. Jeg anbefaler dog at man vælger så stor en størrelse som muligt. For tænk hvis det lige pludselig skal printes ud på en Heidelberg, i 1200 dpi? Så bør det jo ikke være takket i kanterne, og forøvrigt kan man altid skalere bitmapgrafik *ned*, men sjældent *op*, da dette gør problemerne værre. Dog vil jeg her lige nævne at Photogenics har den bedste skaleringskode jeg længe har set; "Use Smooth Scaling" hedder den. Men den skal vi jo også bruge lige nu:

TXT 4 GFX

I Loaders-vinduet finder du også Textloaderen, som du nu skal stille et par Prefs på, med andre ord finde en skriftype du synes er flot. Jeg har valgt Topaz.8 da jeg gerne vil vise at den kan se godt ud for en gangs skyld. Tag gerne en font som er lille af punktstørrelse, da dette gør resultatet flottere! Du skal nu skrive noget flot og kort; f.eks. AmigaAdvis. Dette er nu fremme på skærmen, i ministørrelse. Beskær evt. halvdelen af højden; dette gøres i Image-menuen/Crop. Når dette er gjort skal billedet skaleres op til størrelse af dit Plasmabillede, hvilket også sker i Image-menuen/Scale.

HUSK! at "Use Smooth Scaling". Herefter skal du "Blur" dit tekstbillede, hvilket også findes i Image-menuen/ Simple Blur. Dette er vigtigt da det giver flere gråtoner i billedet, og det er vigtigt da dette tekstbillede er vor "Alpha Channel", når du vel at mærke har gjort følgende:

Nederst på skærmen finder du en "Bar", hvor dine billeder er længst til venstre. Teksten skal dragges/flyttes (klik på billedet med venstre museknap og hold den nede) over i Alpha, næstlængst til højre. Helt til højre finder du Secondary-kolonnen hvor dit Plasmatiske billede skal være! Hvad angår Alpha Channels bør jeg lige forklare deres funktion: Ved hvide plamager i alphakanalen går Secondary-billedet rent igennem til "Main"-billedet, hvilket det ikke gør på sorte steder, og grå tillader således en delvis gennemblødning. ▸



Composin (gin all the way)

Oppe i menuen længst til højre finder du funktionen "New". Her laver du en "Black Page" Denne skal forblive som almindeligt Image/billede. Nu skal du sørge for at dette billedvindue er aktivt; klik i kanten. Nu skal vi komponere;

Le GRAND finale

Åben Compose-vinduet, dette kaldes frem via Image-menuen. Her skal du vælge "Compose Alpha". Nu skal din sorte side meget gerne få din tekst ind på midten, udfyldt med Plasmaet. Det faktum at Alpha Channels "blender" kanterne af bogstaverne ind, giver en 3D-effekt, som vi skal forstærke i følgende, afsluttende klumme:

Lige ved og næsten...

Nu skal du i Tool box'en (den med ordet FIX, i form af en knap nederst) klikke på malerspanden der er placeret i højre side af denne, som nummer 3 fra oven. dobbeltklik for at få parametrene frem. Her skal du vælge værdien 1 for dem begge. Nu skal du dobbeltklikke på den farvede flade øverst i Tool box'en; Colour requesteren. Her skal du lave en 100% hvid, og derefter klikke på "Use".

I PaintMode requestervinduet skal du vælge "Paint". Nu, efter det, skal du med din virtuelle malerbøtte klikke et sted på dit billede som er sort. Efter en kortere tænkepause for Ami, vil du have en hvid baggrund. Denne er *ikke* permanent før du har klikket FIX i Tool box'en. Don't hesitate, jus' do it!

Som den store GraFisk, vil man hurtigt bemærke at bogstaver såsom A, B, O, m.fl. ikke er fyldt ud i midten! Dette skal selvfølgelig gøres efter samme princip. Det kan varmt anbefales at klikke FIX efter hver udfyldning, da man nogle gange klikker lidt ved siden af, og derfor gerne vil "UNDO PaintLayer". Knappen for dette findes ligeover FIX til højre, til venstre finder du nemlig "Fill All". Disse to funktioner er meget nyttige og ikonmæssigt afbildet som to firkanter. "UNDO PaintLayer" har forøvrigt ikke noget med egentlig UNDO at gøre.

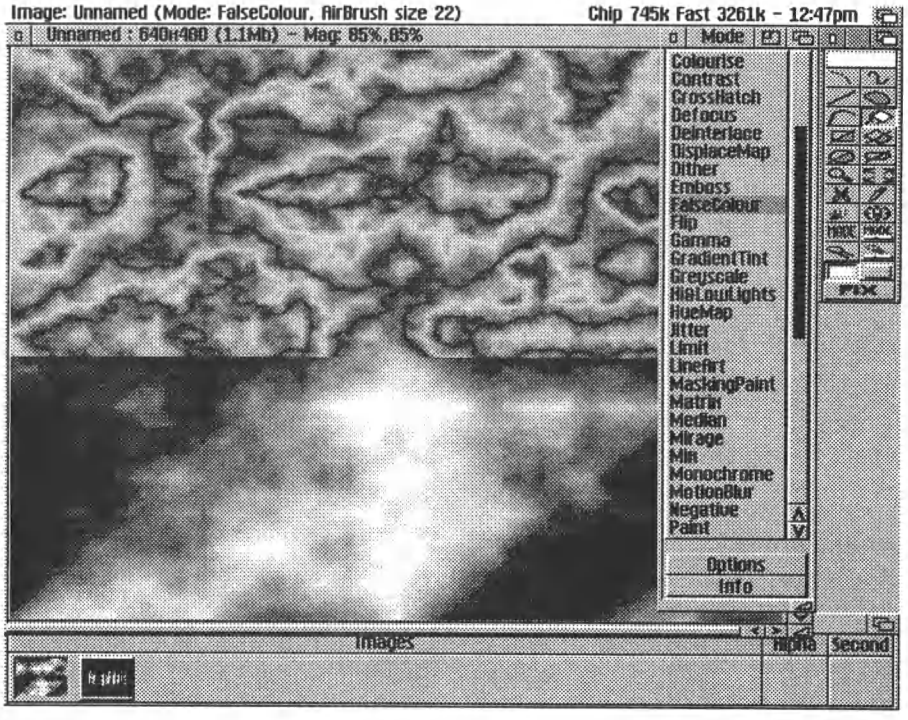
PaintMode Frynsegoder:-)

Prøv at bruge en hvid baggrund og fylde ud med sort istedet. Du kan også bruge et billede af dig selv (eller porno) som Alpha Channel, ved at konvertere (til muslim?!) til gråskala. Der findes en PaintMode til dette; Greyscale. Her vil jeg anbefale at du ydermere bruger en "kontrast funktion"; Contrast og/eller Gamma, begge også at finde i PaintModes.

Forøvrigt er det muligt at lave sin Plasma langt federe, og mere psykedelisk; løsningen hedder Solarize (PaintModes...), og det skal man bruge gentagne gange, til man synes det er nok, husk at klikke FIX efter hver gang! *Hvis* du så synes at resultatet er for "regnbue-agtigt" så brug False-Colour, som er en masse farveskemaer. Parametre for denne funktion findes ved knappen til højre for (Paint)MODE i Tool box'en. Du kan også prøve at Warp'e din tekst. Denne funktion er afbildet som et W i Tool box'en.

Tak for denne gang; vi mødes i Amiga Advis!

Hvis du har problemer med at følge mig og mine ideer i artiklen, skal du være velkommen til at give mig et k(n)ald på mobilen: 21 28 10 78. Dette tlf.-nummer kan du også bruge hvis du har problemer med din musikproduktion! blob... blob... blob... □



Verden rundt med Amiga
Amiga på italiensk

■ *Af Klaus Dreyer*

Støvlelandet Italien er nok mest kendt for pizza, det skæve tårn, Colusseum og spaghetti, men ser man nærmere efter opdager man, at Amiga'en også lever her.

Som så mange andre steder er det de seneste par år gået tilbage for Amiga'en og dens udbredelse i Italien, samtidig med at PC'en har bredt sig som en ond virus på en dårlig dag. Men det betyder til gengæld, at de Amiga-ejere, der er tilbage, er endnu mere entusiastiske omkring deres computer. Mange har allerede på nuværende tidspunkt købt sig et PowerPC-kort, og endnu flere udvikler software, både seriøse programmer og spil.

F.eks. er raytracing-programmet ***Tornado 3D*** og ***STFax*** udviklet i Italien, ligeså er spil som ***Shadow of the Third Moon***, ***Olofight*** og ***TraumaZero***. Og en del af førnævnte software kommer efter al sandsynlighed også i en PowerPC-version.

Procentuelt er der en stor del af de italienske Amiga-entusiaster der kan programmere, og i det hele taget ved noget om indholdet og kontrollen af deres computer.

Amiga lever

Der er forholdsvis mange Amiga-forhandlere, selvom antallet af købere ikke ligefrem er, så man vælter over hinanden. Men det skyldes jo nok igen, at man går så meget op i det, som man gør, og hele tiden er ude efter det nye isenkram og ny software. Og ikke mindst med PPC-kortene er der noget at komme efter.

Følger med

Der bliver fulgt ivrigt med i hvad der foregår hos ***Amiga Int.***, ***Phase5***, ***Haage & Partner*** og alle de andre, og ikke mindst striden mellem de to sidstnævnte har været et af de helt store samtale emner – en strid der nu heldigvis ser ud til at være manet i jorden. Også H&P's annoncering om at lave en PowerPC-overbygning af en evt. OS 3.5 har vagt stor interesse. Men efter Amiga Int.'s nye planer er det næppe aktuelt. Denne interesse er dog ikke et enestående fænomen for Italien, men er nærmere en global, end en lokal tilstand.

Amiga-messer

For at møde andre Amiga-interesserede, og for at udbrede kendskabet til Amiga holdes der af og til nogle træf, udstillinger, messer og lignende.

Det er altså ikke kun Scene-træf, men også træf af mere kommerciel karakter. Sidste september blev der bl.a. afholdt ***"Pianeta Amiga"***, en slags "World of Amiga"-show, som var en stor success, og igen i år vil dette show være at finde i Empoli, hvis man skulle være interesseret i at se det med egne øjne. Oftest er det lokale Amiga-klubber der står for at stable udstillingerne på benene, ellers dukker de simpelthen op på elektronik/video-messer med computer og software under armen, og det er måske også det rigtige sted for andre end dem selv, at vise hvad Amiga'en er i stand til.

Udover de lokale klubber findes der en en ***Amiga Group Italy***, som er delt op i mindre "divisioner". Det giver en god struktur, og gør det nemt at kommunikere med hinanden, stå for forskellige arrangementer, osv. Mange bække små...

Pressen

Ligesom Danmark har også Italien sit eget Amiga-blad, som dog lider under det forholdsvis lille antal af Amiga-tilhængere (en alt for velkendt situation). Det er ikke lang tid siden et andet blad måtte lukke og slukke, men så bliver det jo på den anden side nemmere for det eksisterende blad at klare sig. Eneste konkurrent er Internet-blade, hvor blandt andet det italienske ***Amiga On Line*** er populært. Det indeholder både italienske og engelske artikler, så der er noget at komme efter for de fleste, ikke kun for italienerne selv. Et lille plus til det italienske Amiga-blad, som forøvrigt hedder noget så specielt som ***Enigma Amiga Run***, er, at der hver måned følger en CD-ROM med, det gør der ikke med online-bladene...

Hvad med fremtiden?

Set udefra ser det ud til, at Italien har en lille, hård, og velorganiseret kerne af Amiga-freaks, mens landet stadig ligger under for PC'ens dominans. Det er – ret nøgternt stillet op – oprørernes kamp mod det onde imperium.

Og selvom imperiet i øjeblikket har overtaget, kan det jo ske at, oprørernes kamp en skønne dag bærer frugt. De gør ihvertfald noget for det, ingen tvivl om det.

Tak til Gaetano Campagna og Andrea Bovo, som gjorde denne artikel mulig.

Internet-adresser:

Amiga Group Italy:
www.amyresource.it/AGI

Amiga On Line:
www.abol.it/tekne/amigaonline

□

Teknik & Elektronik
HALT-knap til A500/A2000

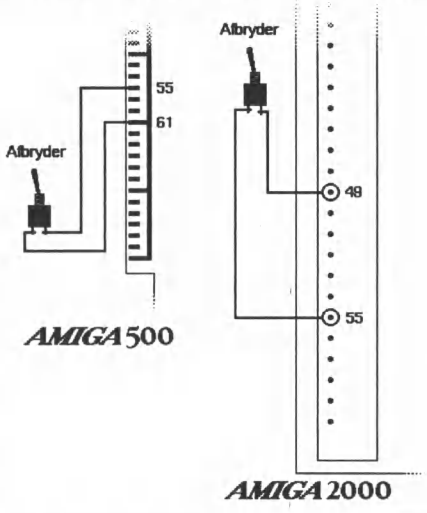
■ *Af Michael Ljungstedt Andreasen*

I dette nummer af Amiga Advis vil jeg vise jer hvordan man selv bygger en pauseknap til sin Amiga 500(+) & 2000(A/B).

Da Motorola planlagde sin 68000-processor havde de en ide om en pauseknap. Denne "knap-ide" blev døbt "HALT". HALT er meget nem at bygge og installere. Man skal kun anskaffe sig to små ledninger og en afbryder (kontakt); disse ting kan evt. købes hos en elektronikforhandler, og koster ialt ca. 5–10 Kr.

På en Amiga 500(+) monterer man HALT på Expansion-porten. Den ene af ledningerne loddes fast på ben 55 og den anden ledning loddes på ben 61 (se illustration). Det er nok ingen god ide at lodde på selve guldet, da det så kan være svært at få hardware (f.eks. en harddisk) ind i porten, så prøv at finde et andet sted at lodde ved at følge den "grønne" kobberbane.

På en Amiga 2000 (både A og B model) monteres HALT på en lang række metalben længst til venstre og tættest på dig. Den ene af ledningerne loddes fast på ben 49 og den anden ledning loddes på ben 55 (se illustration). Ved Pin Connector-porten er der trykt et lille 1-tal, og du tæller nu fra "1" og op til ben 49 (altså: 1, 3, 5, 7, 9 osv.), og bagefter fra "1" til 55. På den anden ende af ledningerne loddes afbryderen fast.



På Amiga 500(+) er det en god ide at bore et hul til afbryderen ovre i højre side af kabinettet, da der så stadig kan sættes hardware ind i expansion-porten. På Amiga 2000 (A/B) kan man sådan set selv vælge hvor man vil placere afbryderen, men det er nok en god ide at sætte den bag på kabinettet, da en ny front til Amiga 2000 ikke længere kan skaffes.

Hvis du er bange for at din Amiga skal gå i stykker pga. HALT, ja, så kan du være ganske rolig, for HALT ødelægger ikke din Amiga, men hvis du føler dig usikker så er det nok klogest at lade være. "God fornøjelse med din HALT knap"!

OBS: Amiga Advis er ikke ansvarlig for eventuelle følgevirkninger af fejlmontering eller dårlige lodninger. □

AMIGAUDSTYR:

2,5">3,5" Harddisk installationkit		190,00
3.5" Disk DD NN (**2,75/stk.**) pr.100		247,50
3.5" Disk HD NN (**2,75/stk.**) pr.100		247,50
Diskdrev Amiga-500/1200 intern		580,00
The Arcade Joystick		240,00
Competition Pro mini joystick		170,00
Ramudvidelser til Amiga	fra	305,00
Strømforsyning til A-500/600/1200		550,00
Kickstart v.1.3/2,04/2.05 ROM-kreds	fra	270,00
Kickstart 3.1 A-500/2000 med manual		795,00
Alfa Power Contr.IDE,Amiga-500 1 stk.		500,00
Turbo 1230 option 8 MB ram		1140,00
Turbo 1240 25 Mhz/0/0MB t.Amiga1200		2400,00
Apollo 4040 40 Mhz m.SCSI2, opt. 128Mb		4020,00

HARDDISKE:

AT-HD:1.6GB/1390,- 2.1 GB/1895,- 3.2 GB/2200,-
4.0 GB/2355,- 5.1GB/2930,- 7.0 GB/3790,-
16MB EDO-ram/630,- 32MB EDO/1180,-
og mange andre produkter - ring efter vor prisliste
eller se den på http://inet.uni-c.dk/~absalon1

ABSALON DATA
Vangedevej 216A - 2860 Søborg
Tlf.: 31671193 FAX: 31671197
Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket

Forbehold for udsolgte varer og trykfejl - Priser pr.3/9-97

PUBLIC DOMAIN BORNHOLM

Shareware - Giftware - Freeware

Pris pr. diskette: 10,- (incl. porto)
Mindste salg er 5 disketter!

Få tilsendt en GRATIS katalogdiskette!

Stratego
BlitzBombers
PersonalPaint 6.4 (fuld version)
WordWorth7 Demo
OctaMED Soundstudio 1.03c (Fuld vers.)

PD Bornholm

PD Bornholm
v/ Anders Drejer
Kastaniestien 4
3700 Rønne
56 99 00 53

PD Bornholm

Helt ud på Internet
Del 20: MetalWeb 2.0

■ *Af Ole Friis Østergaard*

For nogen tid siden havde vi et HTML-kursus, og i den forbindelse så vi også på programmet MetalWeb. Som du ganske sikkert har gættet ud fra artiklens overskrift, så er MetalWeb version 2 nu færdig.

Siden version 1 har programmet naturligvis fået et par nye funktioner. De to største nyheder er uden tvivl at MetalWeb nu understøtter frames (rammer) og har en "map-editor". Derudover fungerer MetalWeb næsten helt som den gjorde i version 1, selvom der naturligvis er ændret nogle småting.

Når MetalWeb startes, åbner det 3 vinduer: hovedvinduet, objektredigeringsvinduet og opbevaringsvinduet. I hovedvinduet vises selve den hjemmeside der redigeres, og der er en lille værktøjsbjælke som bruges til at indsætte objekter i siden med. Når man har indsat et objekt, kan man trykke på det med musen, hvorefter man kan ændre dets egenskaber i objektredigeringsvinduet. Vil man fjerne et objekt fra en side, "træk og slip"'er man det hen i opbevaringsvinduet.

Man kan let og elegant flytte rundt på indholdet af hjemmesiden ved hjælp af træk og slip-systemet, og generelt set er MetalWeb da også meget nemt at finde ud af.

Objektredigeringsvinduets udseende afhænger af hvilket objekt man redigerer: Er det en tekstdel, kan man bl.a. rette i teksten, er det et billede, kan man bl.a. vælge kildefilen og sætte dimensionerne af billedet osv.

Frames

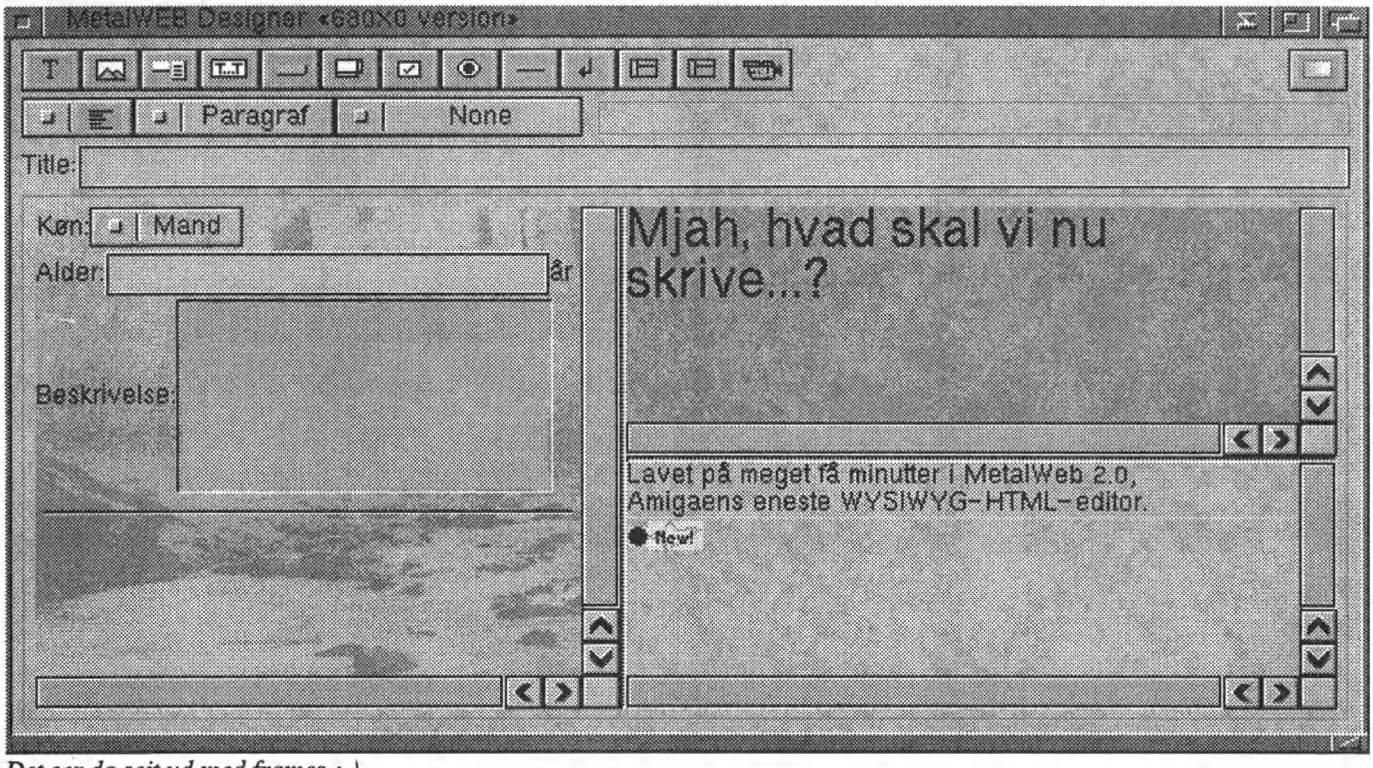
Det er næsten uhyggelig nemt at lave frames i MetalWeb 2. Bare tryk på én knap for at dele siden vandret og en anden knap for at dele siden lodret. På akkurat samme måde kan man igen underopdele siden så mange gange man lyster. Hver underopdeling redigeres som normalt. Det kunne vel ikke være nemmere.

Problemet opstår til gengæld når du er kommet til at indsætte en inddeling for meget. Det er nemlig ikke umiddelbart muligt at fjerne inddelingerne igen, og det må bestemt betegnes som en ret dum ting. Så man skal altså tænke sidedesignet igennem inden man begynder at dele siden op.

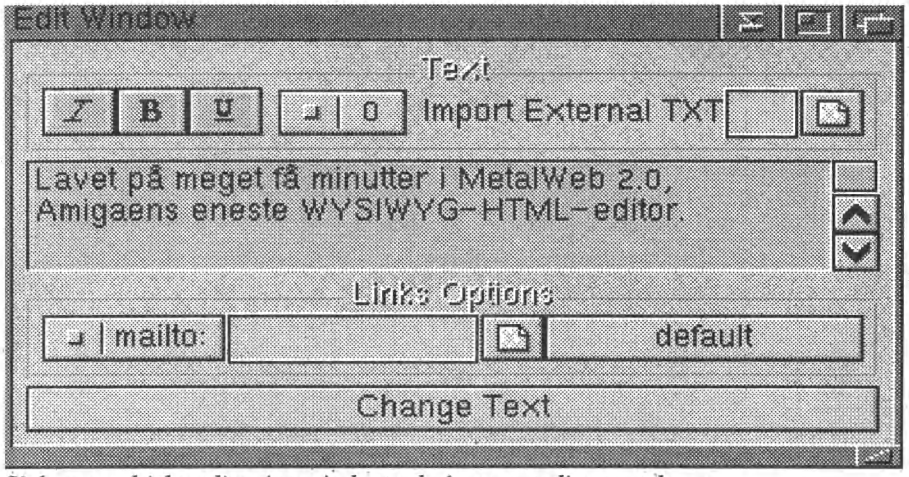
Map-editor

Når man indsætter et billede i en hjemmeside, kan man få browseren til at følge forskellige links alt efter hvor på billedet læseren af hjemmesiden trykker på musen. Det kræver at hjemmesiden indeholder information til browseren med definering af de forskellige områder af billedet. Dette kan MetalWeb nu også gøre for dig.

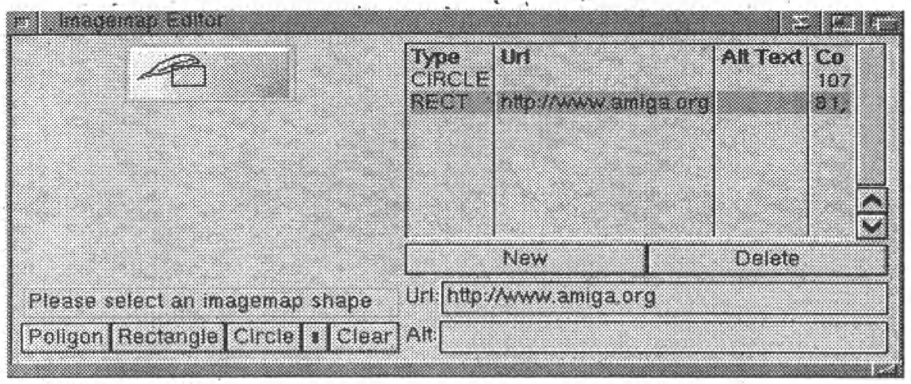
Alt hvad du skal gøre, er først at indsætte et billede på siden. Når så objektredigeringsvinduet bliver sat til at redigere billedet, kan man i en hakkeboks vælge at bruge billedet som et



Det ser da sejt ud med frames :-)



Sådan ser objektredigeringsvinduet ud når man redigerer tekst.



Den nye map-editor.

såkaldt "imagemap" som er præcis sådan et billede som er beskrevet ovenfor. Ved et enkelt tryk på en knap er man så inde i MetalWebs nye "map-editor". Her er det bare at afmærke de forskellige områder af billedet og angive hvilke links de skal repræsentere, og så tager MetalWeb sig af resten.

Desværre havde jeg meget let ved at få map-editoren til at gå ned, men man kan jo håbe at det bliver ordnet i en fremtidig version.

Andre ting

Overalt i MetalWeb er der blevet proppet en masse nye ting ind. I MetalWeb 1 kunne man f.eks. til tekst kun angive selve teksten, hvilken stil (kursiv, fed, understreget eller ingen) den skulle forekomme i og et evt. link som teksten skulle repræsentere. I MetalWeb 2 kan man nu også angive skrifttypens størrelse og forskellige linkmuligheder (hovedsageligt relaterede til frames), og man kan importere en tekstfil. Hastigheden af programmet er ikke særlig overvældende, men dog udholdeligt. Jeg synes nu stadigvæk at det er noget nemmere at lave hjemmesider ved hjælp af en tekst-editor og en browser hvori man af og til kan hente hjemmesiden ind og se mellemresultaterne. Og jeg er også ret sikker på at mange andre har det på samme måde.

KONKLUSION

Da vi kiggede på MetalWeb 1, var dette program det eneste WYSIWYG HTML-redigeringsprogram til Amiga'en. Det er det så vidt jeg ved stadigvæk, så hvis du ikke har lyst til at skrive hjemmesider i en teksteditor (og dermed skal til at lære HTML-sproget), så er MetalWeb nok den eneste mulighed du har for at lave hjemmesider på din Amiga.

Selv synes jeg stadig at f.eks. skemaer ("tables") er en stor mangel i MetalWeb, og det var også en af de ting som jeg regnede stærkt med ville være med i MetalWeb 2. Uden skemaer er det ofte meget svært at lave et ordentligt hjemmesidedesign, og nu kan jeg så sætte mig ned og håbe på at der kommer med i version 3 af MetalWeb. Hvem ved?

Programmet er shareware og koster 35 DM. Demoversionen kan *ikke* gemme hjemmesiderne, så man kan naturligvis diskutere om det er rimeligt at kalde det shareware. Men på den anden side er Amiga-ejere jo ikke engle hvad angår registrering af programmer, så der er vel ikke så meget at indvende mod dette.

Programmet kræver MUI og kan findes på Aminet, bare søg efter MetalWeb. □

A97 Klub Nyt

■ Hvad blev der egentlig af A97? Dette er nok et af de første spørgsmål vi bliver stillet når vi møder andre Amigafolk her i Odense.

"Du kan jo blive medlem og finde ud af det" er som regel vores første rappe replik. Dernæst fortæller vi om alle de fede ting vi har gået og lavet siden sidst. Vi har bl.a. endelig fået købt nogle Amiga'er til folket, så man nu kan være rimelig sikker på at man kan få stillet en maskine til rådighed når man er der.

Vi har p.t. 4 stk. A1200 med harddisk, monitor, og for det meste RAM eller accelleratorkort. Vi har også 2 A500'er til alle de gamle spil, og en A1000 til de *rigtigt* gamle spil, eller meditation. Vi har også fået et 21" farvefjernsyn der næsten virker, men under alle omstændigheder kan vi efter kl. 2400 se Playboy TV, så der *er* virkelig noget for alle. Der er også blevet sat nogle lamper op, så vi nu også kan se hvad det egentlig er vi går og laver.

Vi har fået lidt rokering i bestyrelsen (efter generalforsamlingen), og den nuværende bestyrelse er som følger:

Formand: Mikkel Løkke
Næstformand: Jack M. Nielsen
Kasserer: Frederik Yssing
Sekretær: Dennis Randklit.

Vi mangler dog stadig en del monitorer, og et enkelt RAM/Accelleratorkort til A1200'en, så hvis nogle af Amiga Advis' læsere har noget til salg, eller hvis i gerne vil meldes ind, så skriv til os.

A97
Toftevej 16
5220 Odense SØ
Tlf.: 66 13 17 44
E-mail: ***FlameDuck@usa.net***

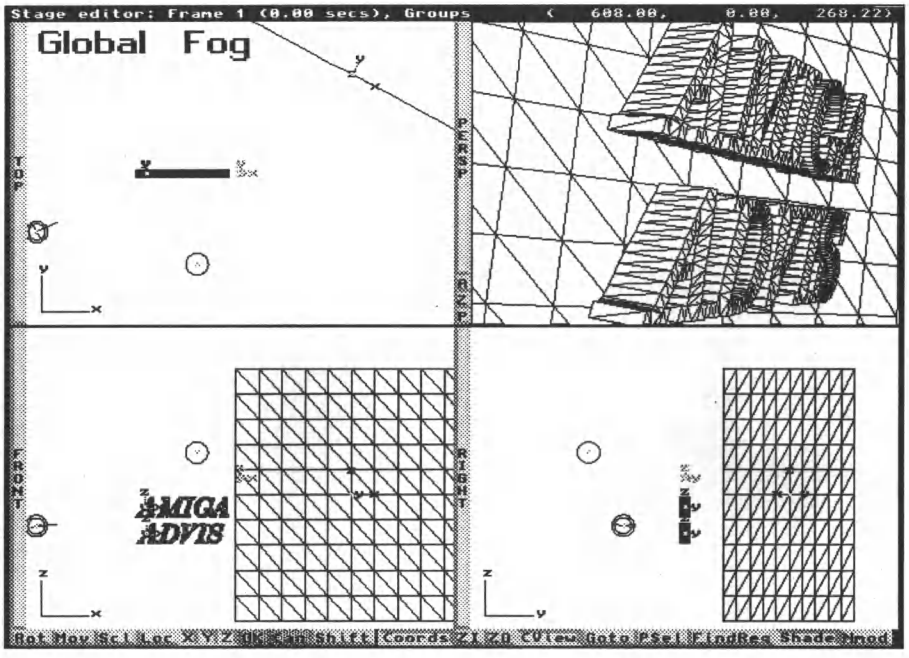
□

Can you IMAGINE that

Del 7: Tågen letter, eller gør den...?

■ *AF Leif Mortensen*

Noget om tåge, global eller objekt, hvorfor virker det ikke og hvad er lensflare og Halo Around ligth sources...



I Imagine er der 2 måder at lave tåge på. Global Fog, der sættes en gang for alle under "Global" i Action Editoren, bruges til at lægge en tåge ud over hele scenen. Hvis man f.eks. har lavet et landskab, der skal dækkes af en morgentåge, kan denne metode anvendes.

Den anden metode til at lave tåge på, er at lave et objekt, og så sætte det til at være et fog-objekt. Denne metode er tungere at arbejde med, men tilbyder til gengæld større muligheder.

Lad os tage den nemme først...

Global Fog

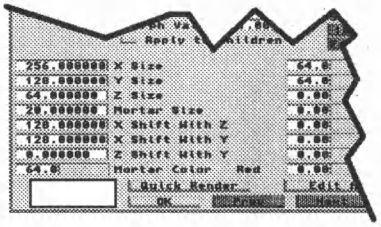
For at få en scene at arbejde med, har jeg brugt Amiga Advis logoet, som blev lavet sidste gang. For at det skal være nemmere at flytte med, har jeg lavet det om til kun 2 objekter, ved at joine første og andet ord til hver et objekt. Da vi skal bruge disse objekter både til denne og næste scene, kan du ligeså godt lave dem nu, eller dit navn, eller hvis du har andre objekter liggende, kan du jo også bruge dem, det er faktisk kun for at ha' noget vi kan se igennem tågen, for hvis der ikke er en baggrund, kan man jo ikke se om noget dækker den.

Hvis du vil kunne rette dig efter de værdier jeg opgiver for tågen, er det ret vigtigt, at du placere dine objekter nogenlunde som mine er sat.

Min Zoom indstilling er på 0.2500 og Imagines midtpunkt er den enlige akse i midten.

På billedet "Stage Global Fog" kan du se min Stage opstilling.

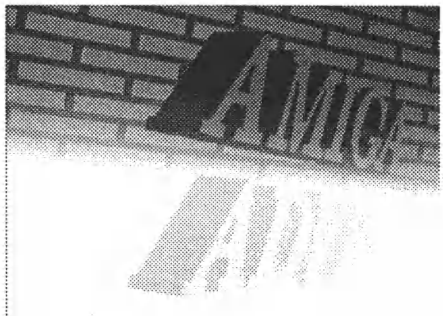
Den skulle der ikke være noget særligt nyt i, det skulle da lige være den baggrund jeg har brugt. Det er en "Plane" med højde og bredde på 1500 og den er forsynet med en texture af mursten, for at gøre den lidt interresant. I den normale Attribut requester indstilles farven til murstenene. Under Textures vælges Bricks Texture, og værdierne udfyldes som her:



Alle "Color" sættes til 64.00. Refleks og Filter sættes til 0. Mortar er fugerne. Den ene lampe og kameraet placeres efter stage billedet.

For at sætte tågen går vi til Action Editoren og klikker en gang på "Global/ Object" markeringen under billede 1.

Ambient R,G,B sættes til 50.000, Fog Bottom = -500.000, Fog Top = -265.000 og Fog Length = 450.000. Disse værdier er globale, dvs. de kan findes ved at man får koordinaterne frem,("Display/Coordinates", så får du tallene frem oppe i højre side ad menubaren) og kan fastlægges ved at måle ud hvor de skal være. Som du kan se i Front vinduet, er overkanten af "Advis" ved ca. Z = -270, så for at få tågen til at starte i denne højde skrives Fog Top = -265, og alt efter hvor man vil ha' bunden kan den fastlægges på samme måde. Fog Length er lidt sværere at regne ud, er et udtryk for hvor kraftig tågen er, angivet i pixels, og er længden man kan se ind i tågen. Jo lavere tal, jo tykkere tåge, så man kan godt måle hvor langt man skal kunne se, ved at tage afstanden fra kameraet og til der, hvor man ikke skal kunne se mere, og så bruge den værdi for Fog Length. Nu er alt jo ikke tal og helt forudsigbart, så de værdier man finder frem til ved disse metoder, skal helt klart lige efterprøves med nogle Quick Render-billeder. Forøvrigt er det nok med en Scanline render til denne scene. ▸



Fog Object

Til dette eksempel genbruger vi navn og baggrund fra det foregående, så det er kun opsætningen der skal ændres, og vi skal ha' lavet et nyt objekt, nemlig en lyskegle. Via "Object/Add/Primitive/Cone" i Detail Editoren laves en kegle med Radius = 300.000, Height = 2400.00, Stagger Points er det ligemeget med, men Close Bottom skal afkrydses. Det sidste er faktisk ret vigtigt, for skal et objekt fungere som et tågeobjekt, *skal* det være helt lukket.

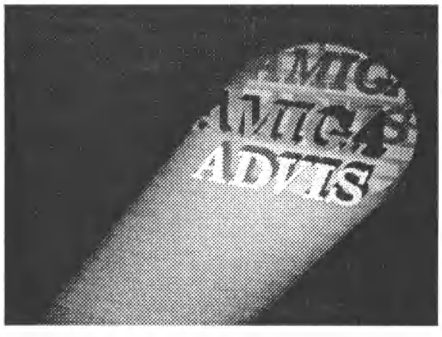
Formen er ikke afgørende, man kan bruge en hvilken som helst, men man kan ikke bruge en Plane og så gøre den til et tågeobjekt, for den er jo kun flad og ikke et lukket objekt. Jeg har læst (vistnok i et svar i en mailing-list), at det er noget med gennembrydningen af de 2 objektsider. Første gang beregningsstrålen rammer et objekt der er sat til tåge, slås tåge-mekanismen til og næste gang, dvs. ved udgangen fra objektet, slås den fra igen. Derfor kan man heller ikke lave 2 tågeobjekter, hvor det ene er inden i det andet. I sådant et tilfælde vil kun det yderste blive betragtet som et tågeobjekt. Svareren kom så ind på, at i et sådant tilfælde kunne man jo lave et objekt som en lukket skal og der indeni komme den andet objekt, så skulle det kunne virke. Jeg har ikke været udsat for at skulle bruge det, så jeg ved ikke om det virker, men det kan *du* jo prøve.

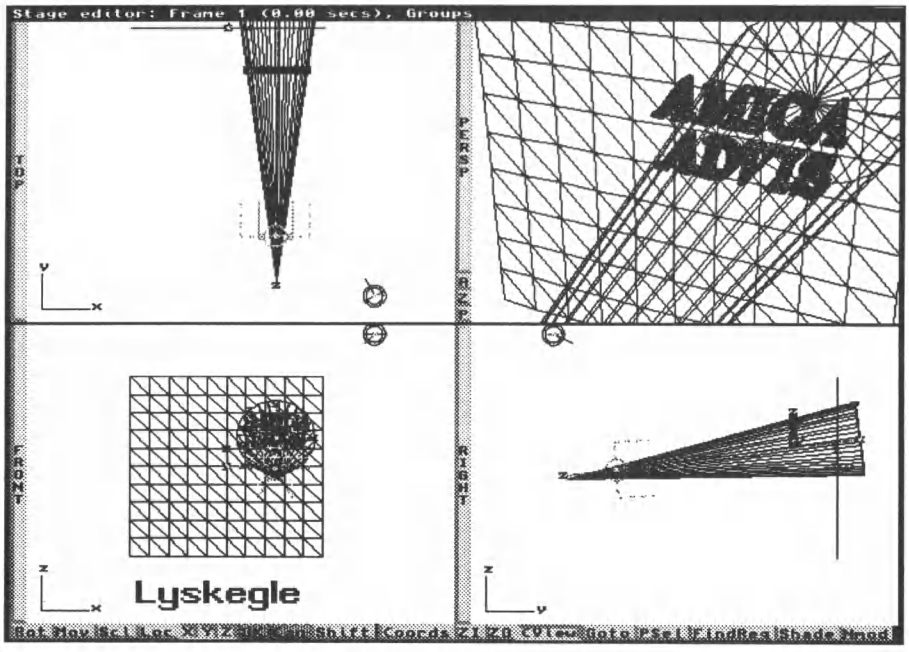
Det var vist noget tåge-snak så tilbage til vores eget projekt.

Når du har lavet keglen, sættes Attributterne. Alle Color = 255, alle Reflect = 183 og Fog Length = 700.00 og save den.

I Stage Editoren opstilles scenen "Stage Lyskegle". Som du kan se, så er lysobjektet næsten i spidsen af keglen anderledes end det plejer at være. Når du Add'er det, krydses der af ved Parallel Rays, Round Shape og Cast Shadows, den sidste kan du godt springe over lidt endnu,(det sparer lidt tid), for du kommer nok til at lave nogle testbilleder, og de kan godt laves uden dette punkt, men til det færdige billede skal den krydses af.

De underlige streger der udgår fra lysobjektet fås frem ved "Display/Light Lines" og så skal det Skaleres, så diameteren svarer til diameteren af lyskeglens bund, og det er ved dette arbejde du nok skal lave nogle test, for at få det til at se rigtigt ud. Da lyset jo er parallelt og keglen kegleformet og perspektivet fra kameraet ser det lidt fra oven, kan det godt være svært at få det til at falde helt sammen med lyset der rammer bogstaverne osv., men med lidt tålmodighed kan det komme til at se helt tilforladeligt ud. Test-billederne kan også her laves i Scanline, men for at få skyggerne med, skal slutbilledet laves i Trace.





En ting du måske bemærker ved slut-billedet, hvor der er skygge på væggen, er at der ikke er skygge fra bogstaverne og hen til væggen. Det burde der jo teoretisk være. Men her sætter Imagine altså en grænse for det naturtro. Hvis man absolut vil ha' det, må man selv konstruere denne skygge, og så træder den ovennævnte effekt i kraft med at man ikke kan ha' 2 skygge-objekter inden i hinanden, så her er virkelig noget at tænke over.

Solopgang over Mars

Een af de effekter man altid ser i Sci-Fi film, er jo en solopgang over en eller anden planet, og det er de jo gode til at lave. Det kunne jo være sjovt om man selv kunne lave det også. Selvfølgelig kan man det... næsten.

Li'som i de 2 foregående eksempler vil jeg ikke huske dig på, at du jo skal lave et dir til dine billeder før du går igang, så det vil jeg heller ikke gøre her, men sige at jeg til denne animation bruger 20 af de 50 billeder jeg har sat op i mit dir.

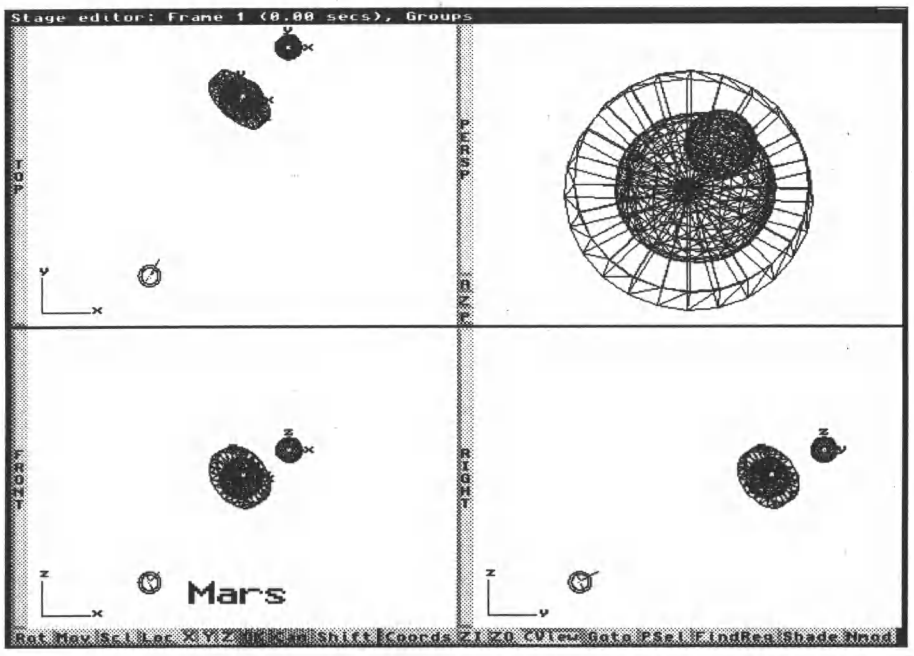
I Detail Editoren laver du en Sphere, "Add Primitive", med radius 250.000. I Attributter under Color sættes R. = 255, G. = 92 og B. = 0. Slut og save. Dette er planeten.

Så laves en disk, "Add Primitive", radius 400, Pick den, Copy den, "Funktion/Mold/Extrude" To Lenght -30. Paste, Pick, "Object/Transformation" Translate Y = -29.00. Multi Pick dem og Join. Attributter: Color R. = 235, G. = 126, B. = 52. Fog Length = 50.00. Save. Det var atmosfæren om planeten.

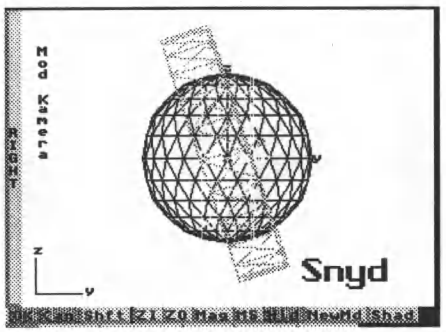
Vi skal bruge endnu en Sphere. Radius 150. Attributter: Color R., G., B. sættes 255 og ikke andet. Save. Det er sol coronaen.

Så skal vi over i Stage editoren og lave opstillingen til "Stage Mars".

Du skal nok nørkle lidt med at få atmosfæren placeret rigtigt vinkelret på kloden, så det fra kameraets synspunkt ser ud til at den ligger lige centreret om planeten. Nu spørger du måske om hvorfor man ikke bruger en sphere til at lave atmosfæren også. Og svaret er, at hvis man gør det, så bliver siden af planeten, der vender imod os, ikke sort, men får farven fra tåge-objektets farve, og det er jo ikke meningen. Ikke min ihvertfald. ▶



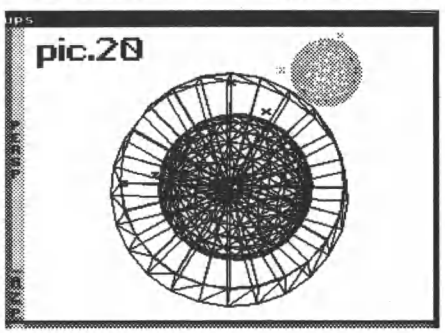
Hvis du vil gøre lidt mere ud af det, så kan du dreje atmosfæren, så den kommer til at ligge lidt på skrå. Dvs. at den øverste del begynder lidt nede over planeten, hvilket gør, at tågen fordeles lidt ud over det øverste af planeten, og at den øverste og nederste del af atmosfæren bliver mere gennemskinnelig i kanten. Dette kan bruges i stedet for at lave tågeobjektet linseformet, hvilket også ville ha' haft den effekt. Samtidig



gør det også lyset lidt mere synligt øverst på planeten, hvor solen kommer frem.

Solen placeres så den lige stikker næsen op over planeten, men ikke over atmosfæren.

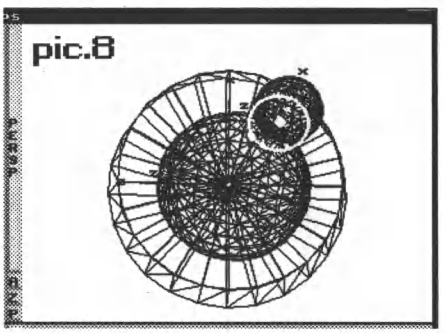
Tilsidst skal vi ha' noget lys. "Object/Add/Light Source" klarer det og her skal Intensity være 255 alle steder og Point Source krydses af.



Denne lyskilde placeres lige midt i solen. Husk at markere position og "Save Change". Så skulle vi være færdige med at opstille første billede.

Med "Frame/Goto" vælger vi billede 20 og placerer Solen som billedet viser. Dette sker nemmest ved at vælge "New mode" og flytte Solen i Perspektiv vinduet. Gem positionen.

Gå til billede 8. Flyt Lyset til det ligger lige på kanten af planeten, altså ikke i midten af Solen, men på samme akse. Det er for at forsinke det skarpe lysskær der kommer, når lyset kommer frem bag planeten, at de 2 objekter ikke skal følges ad.



Gå nu til billede 20 og placer Lyset i midten af Solen igen, så de stopper samme sted.

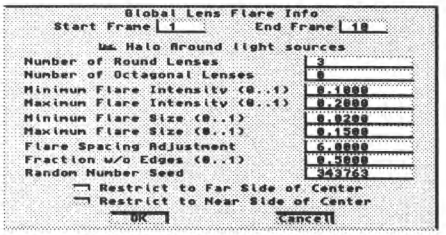
Og nu lidt Action...

Gå til action Editoren og se om den er ligesom min (se næste side).

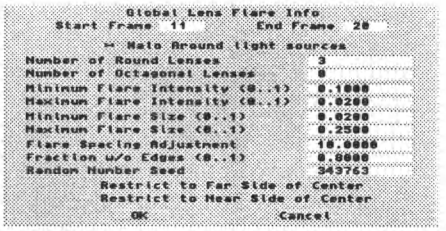
Der mangler nok noget, så det må vi se at få gjort noget ved.

Allerførst skal Global Actor tilpasses. Der gøres ved at sætte Ambient til 30.00 i R,G og B, og Star Field Density til 0.2500. Slut med den.

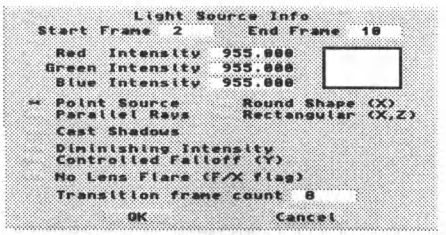
I feltet F/X1 fra billede 1 til 10 sættes Global Lens Flares, med de værdier der vises her:



og i billede 11 til 20 sættes disse værdier:



Under Lys slettes den Actorlinie der er, og der laves en ny under billede 1. Brug de værdier der er omtalt under oprettelsen. Fra billede 2 til 10 laves der en ny linie og disse værdier indtastes:



Læg mærke til "Transition frame count" der sættes til 8.

Fra billede 11 til 20 laves en ny linie og her er Intensity igen nede på 255 med Tfc på 3.

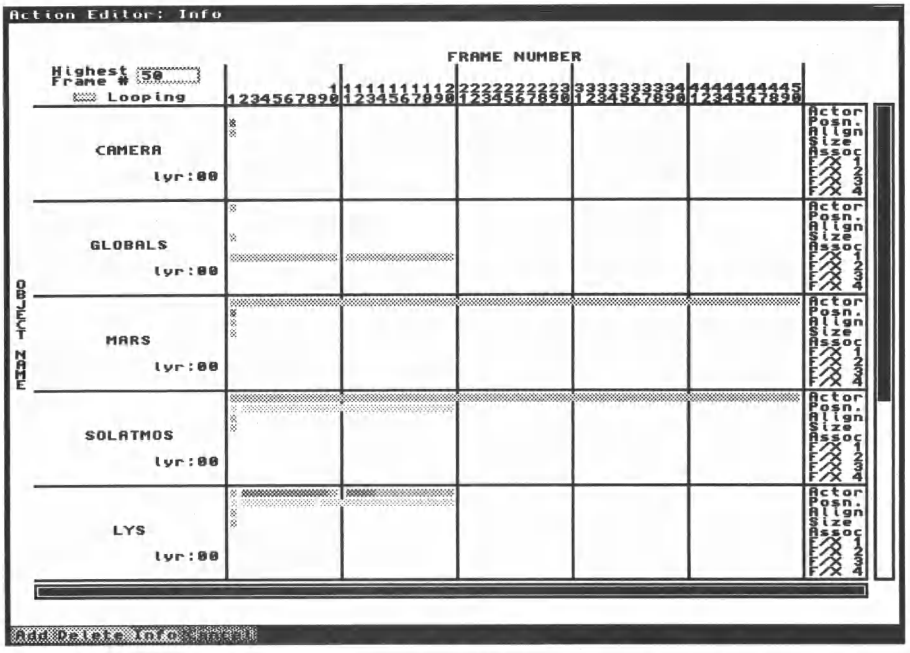
Slut med "Save Changes" og så kan du gå til Project Editoren og starte med genereringen. Det er nok at bruge Scanline, og her taget det ca. 5 min. pr. billede på A3000, så det er forholdsvis hurtigt overstået.

Noget Teori...

Imens at billederne bliver lavet, kan vi lige bruge lidt tid på at fordybe os lidt i hvad alle de værdier i Global Lens Flare egentlig betyder:

Den første "Halo Around light sources" er den lysglorie der omgiver selve lyskilden. Den kan man enten ta' med eller ikke.

Den næste: "Number of Round Lenses" er hvor mange der skal være af



disse her lyscirkler der kommer ud af lysstrålen. Den spiller sammen med den næste "Number of Octagonal Lenses", der gør det samme, men laver ottekantede cirkler (!?) istedet for runde. Det kommer af den måde objektivet i kameraet er indrettet, og hvordan iris er opbygget. Som hovedregel bruger man kun en af mulighederne, da man i et rigtigt kamera kun vil ha' den ene slags. Her kan man så bare vælge hvilken man vil bruge, og hvis det skal være helt syret kan man jo bruge dem begge!!!

De næste 4 bestemmer udseendet på Flarene, og sættes til hvad man nu synes og finder frem til ved forsøg.

"Flare Spacing Adjustment" bestemmer hvor tæt Flarene skal ligge.

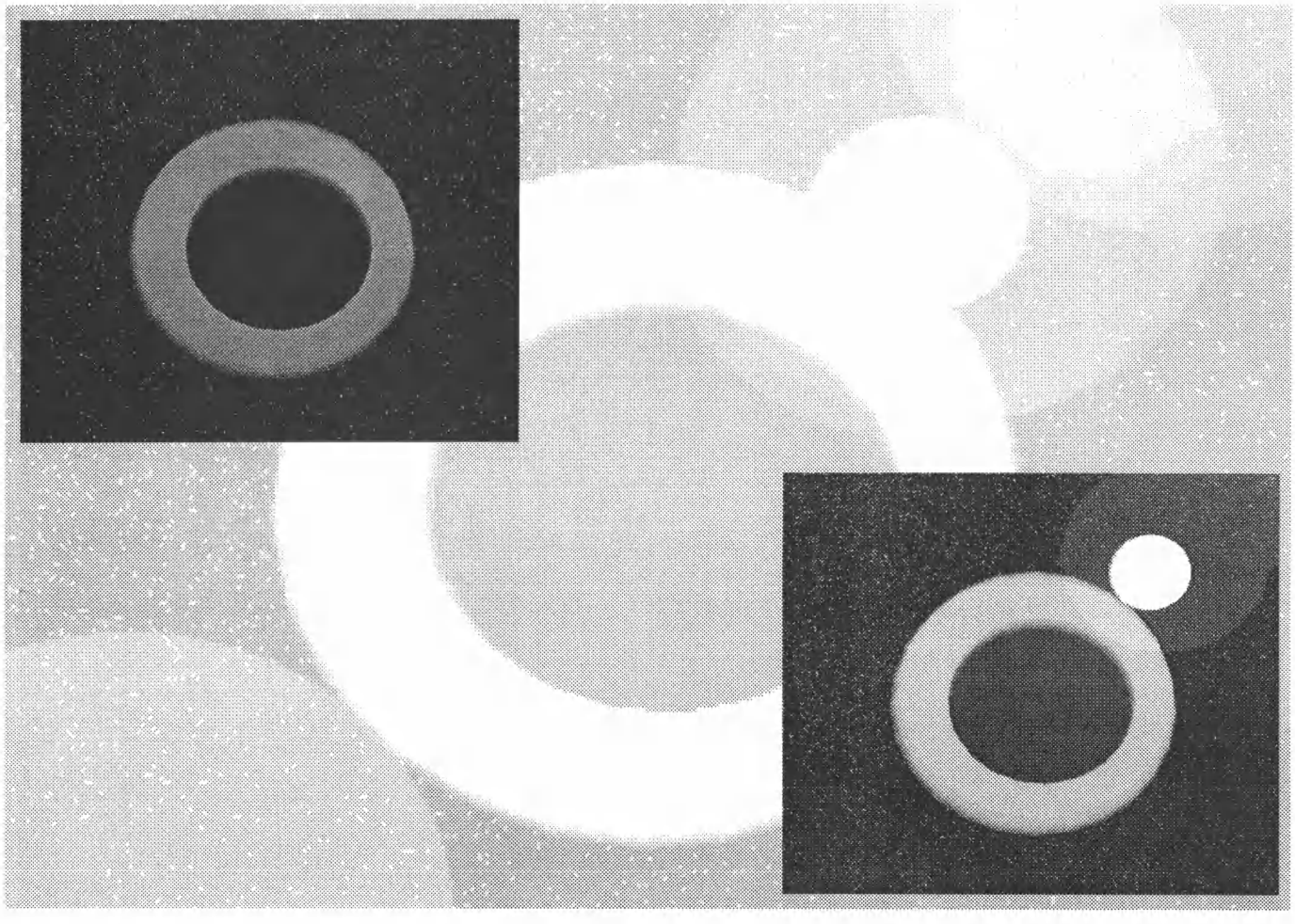
"Fraction w/o Edges" er lidt mere kompleks. I teksten til denne globale effekt står der noget om, at et kamera har både konkave og konvekse linser, hvor konvekse linser har en mere intens midte og mindre intens omrids, og omvendt for konkave. Tekstskriveren er selv lidt i tvivl om, det nu er sådan eller omvendt, så der skal nok også nogle forsøg til for at få det på det rene.

"Random Number Seed" har indflydelse på hvordan de ovenstående værdier behandles.

"Restrict to far/near side of center" bruges til at bestemme hvor Flarene skal forekomme. Hvis de ikke er krydset af, breder Flarene sig på begge sider af lyskilden.

Så, nu er billederne færdige, så til slut kan vi lige kikke en gang på dem:

PS. Hvis du er træt af at sidde og vente på at Imagine tegner sit åbningsbillede hvergang, går du bare ind i et tegneprogram, åbner billedet Imagine.pal, accepterer billedets format, laver det sort og gemmer det igen. Næste gang du åbner Imagine, vil der ikke komme noget billede. □



En Læsers Tip
CD-ROM-drev som CD-afspiller

■ *Af Jan Rasmussen*

Til dem der har anskaffet et CD-rom drev vil dette være brugbart:

Som du sikkert ved kan man afspille lyd-cd'er (CDDA) i et CD-ROM-drev med programmer som OptyCDPlayer (min favorit), CDP, JukeBox osv., så hvorfor ikke sælge sin CD-afspiller og sætte CD-ROM-drevet til sit anlæg?

Det kan der være nogle problemer med f.eks.:

1. CD-afspilleren sider fast sammen med anlægget.
2. Anlægget har ikke 2 indgange så hva' med Amiga-lyden.
3. Anlægget *har* 2 indgange, men jeg gider ikke side og skifte hele tiden!

Hvis du kan svare nej til 1 og ja til 2 eller 3, så kan du gøre dette:

Du skal bruge:

1 stk. loddekolbe (du er vel gør-det-selv M/K/E.T.?).

4 stk. 10 kohms modstande (de små 1/4–1/8 W er fine til formålet).

2 stk. potmeter på 5–10 kohm (variable modstande til den udvidede model).

1 stk. stereo hanstik a la høretelefonstørelse.

4 stk. hanstik (2 sorte + 2 røde) til Amiga'en og anlægget (tror de hedder jack- eller phono-stik).

Ledning der er lang nok til at nå mellem Amiga, anlæg og CD-ROM. Det kan være alm. ledning til lysnettet, men helst skærmet kabel for at holde "brum" nede.

Lidt værktøj & loddetin.

Den simple model (fig. 1)

Lod det ene ben af modstanden til lederen/fasen (kald den hvad du vil, bare det ikke er skærmen) på stikket til Amy'en.

Lod den anden ende af modstanden til kablets inderste leder.

Gentag dette med det andet stik til Amy'en og høretelefon-stikket.

Stel/skærmene skal alle sættes sammen.

Tip: Modstandende kan sidde inde i stikkene.

Den udvidede model (fig2)

Gør det samme som i den simple metode, dog skal du lodde potmetrene på lige efter/før modstandene i stikkene i Amy'en. Dette gør at du kan variere lydstyrken fra Amy'en, se hvorfor nedenfor.

Tip: Lad modstandene blive i stikkene og sæt potmetrene i en kasse.

Grunden til at der skal modstande mellem Amy'en og CD-ROM-drevet er at de ellers ville kortslutte og kan, hvis du er lidt uheldig, brænde det hele af!

Det smarte ved at tage lyden ud af høretelefonstikket på CD-ROM-drevet er at du så dér kan regulere lydstyrken fra CD-ROM'en med den indbyggede volumenkontrol på forsiden uden at påvirke Amiga'ens lyd, og med den udvidede model kan du gøre det samme, bare omvendt.

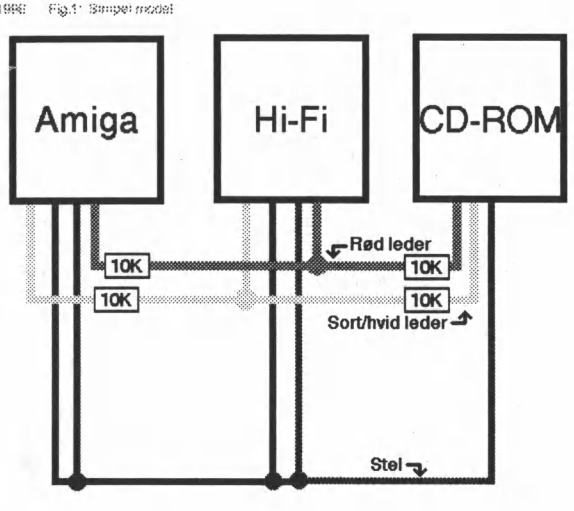
HUSK! Tjek det hele med et multimeter i ohm-position. Hvis du ikke har et så sats og sæt det til. Hvis lyden er meget lav fra Amiga'en og CD-ROM'en så sluk og gå kablet efter for kortslutninger mellem fase og skærm.

Fordele & bagdele ved dette tip

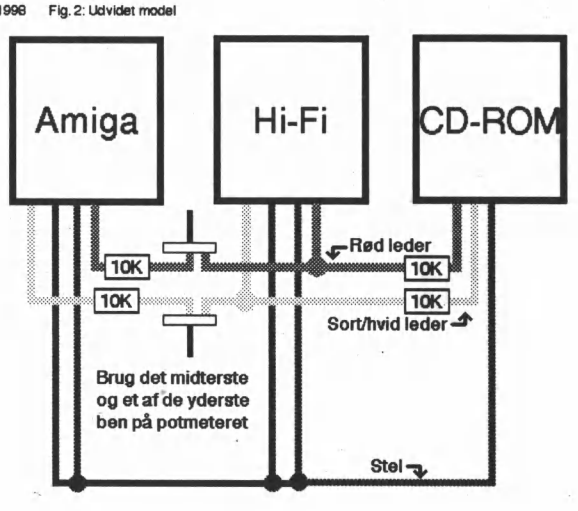
Fordele: Det er billigt, du slipper for at købe en mixer, du kan sælge din CD-afspiller, søgetiden efter et musiknummer på en alm. CD bliver lavere, du kan høre CD'er mens du spiller spil og på samme tid høre spillet.

Bagdele: Amiga-lyden bliver dæmpet 1/4–1/5 i forhold til hvis den var tilsluttet direkte. Men du kan jo bare skrue op på anlægget.

Har du spørgsmål så ring til mig på telefon: 56 49 35 40.□



21.6.1998 Fig. 2: Udvidet model



Spil-bunkeren
— De små korte

■ *Af Morten Skov*

Tilbage med sidste nyt indenfor Amiga spilverdenen, også denne gang med nyt fra de sædvanlige...

ClickBOOM og Vulcan

ClickBOOM har deltaget i den store spilmesse, E3, i USA. Her kommer der normalt kun PC- og konsol-firmaer, men denne gang var Amiga'en repræsenteret ved ClickBOOM og en demo af C&C-klonen ***Napalm***. Det var dog ikke kun for at fremvise Napalm, at CB havde taget turen fra nabolandet Canada. Næh, det viser sig at CB også er i gang med at fremstille et spil til PC og Mac. Nemlig ***SafeCracker***, det tyder på at være et MYST-agtigt spil, med 100% ren bevægelsesfrihed. Altså 360 grader kamerabevægelse og zoom-funktion.

Men hvorfor fortæller jeg alt dette? Jo, CB har nu besluttet at de også vil lave en Amiga-version. De håber på, at havde denne færdig til begyndelsen af næste år... hvordan de vil få det til at køre på Amiga'en, melder historien intet om... tør man hviske PowerPC? Hmm...

Vulcan kan i denne måned gøres kort; de har haft stor succes med ***Genetic Species*** (en level-editor er som tidligere nævnt under udvikling) og har tydeligvis sans for at smede, mens jernet er varmt. For i juli måned skulle vi gerne få fornøjelsen af ***Wasted Dreams***, der nok bedst beskrives som en slags Chaos Engine-klon.

Til sidst kan jeg tilføje at jeg i nr. 5 nævnte at et spil ved navn ***Maim & Mangle*** havde droppet PPC-support... nu har de helt droppet spillet.

Crystal Software

Andrew Reed lovede mig, at der snart ville komme nogle informationer fra hans nye firma, Crystal Software. Og ganske rigtigt; da jeg ringede til ham og fik en snak, var der sket en del.

Den lange pause siden opstarten har Andrew benyttet til at komme i kontakt med noget, der hedder Crystal Software International (CSI). Det er et stort amerikansk firma, med en overskud på flere millioner dollars. Firmaet udvikler til stort set alle platforme, og har en PC- og Amiga-afdeling i Holland. Jeg har fået en kontakt e-post adresse, og jeg håber at kunne bringe mere information om dem i næste nummer.

CSI er altså ikke en del af CS, og CS er ikke en del af CSI. CS har fået nogle aftaler i hus, med support fra CSI's udviklerteam, mod at han gør den nogle tjenester. Der er altså ikke penge involveret, men derimod tale om et gensidigt hjælpeforhold. CSI har også hjulpet en anden Amiga-bruger, der ønskede at starte et blad, med at skaffe distributionskanaler. Bladet har fået titlen, ***Amiga Survivor***, og vil indeholder spilanmeldelser både af pd, shareware og kommercielle spil. Desværre har jeg ikke fået oplyst nogen e-post direkte til bladet.

Hvis vi vender tilbage til de kommende spil fra CS, så kan jeg fortælle at adventurespillet, ***Gilbert Goodmate***, i øjeblikket gennemgår en større forbedring, så det bedre vil kunne leve op til f.eks. ***Monkey Island***'s standard. Der er iøvrigt en chance for at vi får mulighed for, at kunne købe spillet i almindelige computerbutikker, da spillet kommer på en speciel CD-ROM, der både indeholder PC- og Amiga-versioner. Udgivelsen ligger dog nok først engang i starten af 1999.

Andre spil som Crystal barsler med inkluderer bl.a. ***Tank Goblins***, der er et 3D-shoot em' up, der startede som en A500-titel, men nu lover AGA, CD digital soundtrack og fuld tale. Dette spil kan forhåbenligt blive færdigt i oktober, men Andrew overvejet at udsætte udgivelsen til julesalget.

Derudover har vi ***Space Patrol***, som er et multiplayerspil, hvor man styrer nogle renderede rumskibe rundt, og prøver at udrydde sine fjender. Masser af våben og rumskibe, plus minimum AGA og 040 eller PPC... Tjah... Så er der et nyt spil, der hedder Base. Det er et strategispil i stil med C&C (cirka nr. 30, der prøver på det!!!). Nå, men det lover god grafik og lyd og alt det, der nu forventes af et sådant spil. Har I lagt mærke til, hvordan Amiga-scenen minder mere og mere om PC'ens ditto? På PC udkommer der også utallige C&C-kloner, og jeg kan sagtens forstå PC-bladenes problemer med at lyde begejstrede hele tiden... det er noget begrænset, hvor mange måder man kan skrive C&C-klon på!

Desuden kan jeg nævne at et spil, der hedder ***ArcAngel*** er sat i stå, mens folkene bag overvejer om de skal fortsætte. Det skulle gerne udvikle sig til en strategisk, rumkamp-simulator, og jeg synes, at det lyder rimelig spændende. Jeg har set noget af grafikken, og det ser godt ud, så du kan da e-poste til Andrew, hvis du synes projektet skal fortsætte. E-post-adressen kommer her sammen med hjemmesiden.

Forresten bad Andrew mig sige, at hvis der er nogle dygtige programmører derude, der er i gang med et spil eller gerne noget børnesoftware, så skal de ikke tøve med at kontakte ham.

E-post: games@crystal-software.com
WWW: www.crystal-software.com
Tlf.: +00 44 1992 505803

OnEscapee-hjælp

I sidste nummer havde vi en henvendelse fra Gunnar Fogsgaard angående hjælp med OnEscapee.

Jeg tror, jeg kan hjælpe dig, Gunnar. Jeg anmeldte spillet, men det er forlængst sendt tilbage til udlåneren. Men jeg mener, at kunne huske, at der faktisk ligger en løsning til hele spillet på din spil-CDROM. Prøv at åbne den og brug "vis alle filer" og se om du ikke kan finde nogle readme's eller en manual. Jeg mener tilmed, at løsningen findes på dansk. Jeg håber, at dette vil være til hjælp for dig. □

Foundation

Endnu en sikker vinder

■ *Af Morten Skov*

Foundation dukkede op allerede sidste måned, men på grund af et i forvejen godt pakket blad, besluttede den sublime, overgud hr. Kronhøj Larsen (ok, stik mig så den 100 kr.-seddel Jan!), at vi nok burde vente med Foundation til dette nummer. Ligesom Genetic Species har Foundation været et godt stykke tid undervejs, og ligesom GS har det været ventetiden værd.

Al begyndelse er svær...

...dog ikke i Foundation, hvor den første mission er ganske overkommelig.

Man bliver stillet en ganske let produktionsopgave, hvor det i al sin enkelthed går ud på at producere et bestemt antal af nogle forskellige afgrøder... i det her tilfælde træ, stål og jern (!?)... Senere hen i spillet bliver missionerne sværere og sværere. En typisk mission kunne f.eks være at du skal erobre 40% af landet, at du skal udrydde en eller flere modstandere, at du skal nå et bestemt teknologiniveau eller du kan komme ud for, at skulle befri nogle af dit folk.

"Jaja, det er da meget godt, Morten. Men hvad er alt det dér Foundation for noget?" Tjah, ud over muligheden for at lave nogle *grundlæggende* dårlige vittigheder, så prøv at hør' her.

Der var engang det her strategispil, der hed Settlers. Det var ret fedt.

Senere kom der så Settlers 2. Det var også ret fedt. Desværre udkom Settlers 2 ikke til Amiga'en, selvom dette bestemt er muligt. Det var der selvfølgelig mange, der var rigtigt skuffede over, og i England gik der en rigtig, dygtig sharewareprogrammør rundt og tænkte; "HA! Det dér sku' jeg da osse nok ku' lave!". Så han gik i gang, viste nogle demoer forskellige steder og fik hurtigt flere interesseret. Det endte med at SAdENESS løb af med sejren, og herfra kørte det på skinner... der ganske vist havde det med at blive længere og længere, og dermed resulterede i en otte måneders forsinkelse.

Nu er Foundation dog langt fra en konvertering af Settlers 2. Den engelske programmør, Paul Burkey, har i stedet for prøvet at tage de bedste bider fra spillet og puttet nogle ganske originale ting ind i spillet. Originalitet i gamle æsker er tydeligvis blevet en sikker recept på et Amigaspil i disse tider. Både Genetic Species og Foundation er gammelkendte koncepter, der er smukt udført med flot grafik, lyd og nogle smågeniale indfald.

Men altså: Foundation er et gudespil af den bedste slags. Du har kontrol over en lille by, der med tiden gerne skulle blive større. Hvis dette skal lykkes, skal du tænke dig godt om, og vælge de rigtige tidspunkter, at bygge de rigtige bygninger. Og dem er der ellers rigtigt mange af. Antallet stiger tilmed i takt med dit teknologiske niveau. En af de ting, der er interessant ved disse bygninger, er deres indbyrdes afhængighedsforhold. F.eks. skal en våbenbygger bruger jern, det skal han have fra minen.

Minens arbejdere skal bruge mad – ja, det skal alle i landsbyen – maden får de fra et landbrug. Hvis det da ikke lige er sådant, at minens folk foretrækker noget andet end det, der kommer fra gården. Det er nemlig sådan, at folk med forskelligt arbejde, foretrækker forskelligt mad... sådan er det ihvert fald i Foundation. Hvis de ikke kan få, hvad de helst vil have, så lader de sig nøje, men er knap så glade.

I starten var ordet

Som tidligere nævnt kan nogle af missionerne sætte dig overfor opgaven, om at skulle nå et bestemt niveau i teknologi. Men selvom det ikke lige skulle være opgaven, så kan det stadigt godt betale sig at bruge resourser på at bygge en bygning til dine videnskabsmænd. På den måde vil de straks give sig i kast med at løse universets gåder ... og ind imellem lave en tegning af en dok eller et bageri. Forøvrigt er en af de første ting et lille fort, og det vil jo altid være praktisk.

En sjov ting med hensyn til bygningen af bygninger (hmm...) er at de ikke udføres af dine mænd. Nej, dine mænd er udelukkende beskæftiget med arbejde i dine små huse – åh ja, og så lige et lille besøg i ny og næ i det hus, hvor kvinderne opholder sig. Nå, men hvis det ikke er mænd, der bygger husene, hvem gør så? Dumt spørgsmål! Det gør dine troldmand da, tsk tsk...

Ja, når du har fastsat stedet – og hvis du har de ting, du skal bruge – bevæger

din troldmand sig derhen, og som ved et trylleslag står der en smuk og færdig bygning.

Ligesom de forskellige bygninger skal bruge materialer for at kunne opretholder funktionen, så skal dine troldmænd også have bestemte ting. De ting er lig. Ja, lig! Så hvis du rammer

en periode med få døde og ingen optræk til krig, så kan det nok blive nødvendigt, at trække en person til side og... ja, for fællesskabets skyld. Men eftersom folk dør, så gør videnskabsmænd og troldmænd det også. Og eftersom ingen bliver født som troldmand, så kunne man sagtens forudse en hurtig mangel på disse folk. Heldigvis kan man bygge en slags skole, hvor man kan uddanne folk til disse vigtige erhverv.

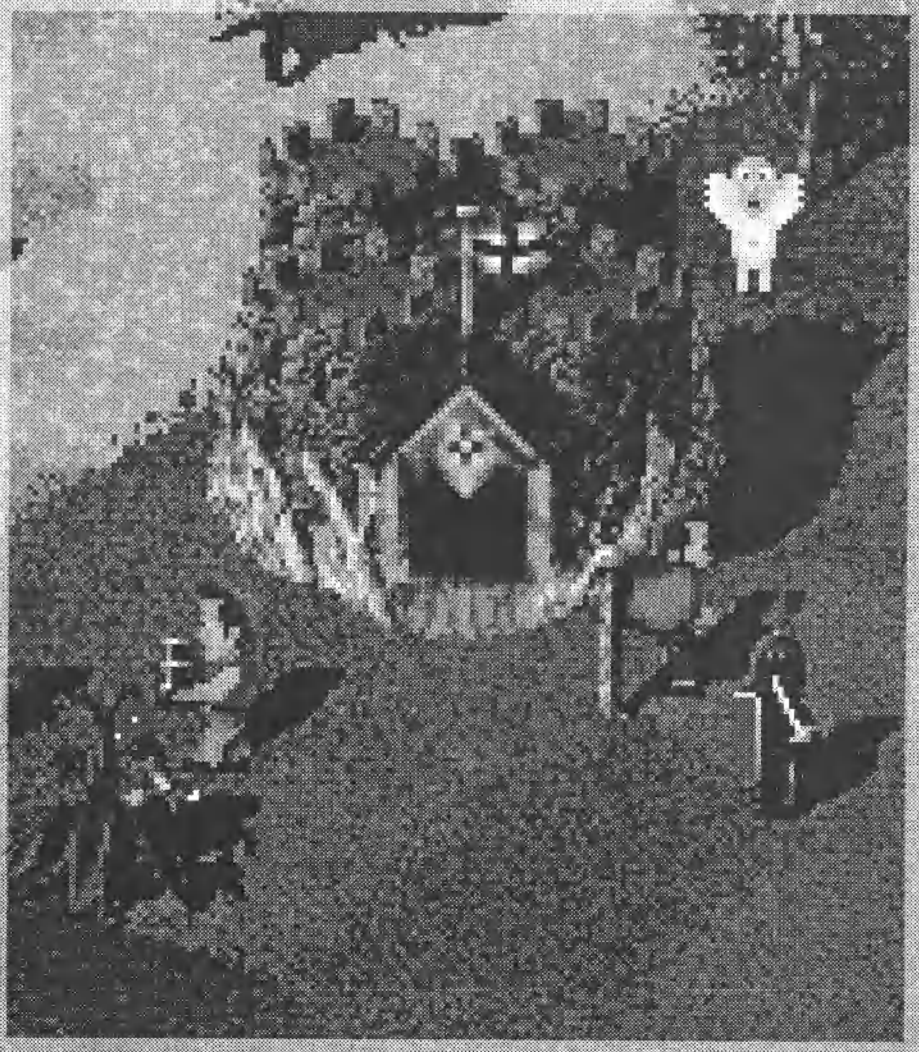
KONKLUSION

Foundation er et stort spil, der er enormt mange forskellige ting at prøve. Du kan få statistikker over stort set alt! Personligt er jeg ret vild med muligheden for at se dødsårsagerne på de nyligt døde. Det var sådan, at jeg opdagede, at der var noget helt galt i min by... halvdelen af alle dødsfald skyldtes selvmord!

Men som sagt et stort spil. Der er en stor mission med 40 dele, og andre vil kunne købes senere. Du kan lave dine egne små missoner. Det understøtter AGA, CyberGraphX og Picasso96. Det kan spilles i stort set alle opløsninger. Du kan selv bestemme, hvor meget du vil installere.

Osse på den grafiske side er Foundation helt på toppen. Landskabet og bygninger er flotte, selv i den eneste spilbare opløsning på AGA: 320x256. Dog må man sige, at mændene ikke er helt i top i denne lave opløsning, men til gengæld får du en ganske god hastighed. Nu vi er ved mændene, så er en af spillets smartere ting, at alle dine mænd har et tilfældigt navn og et tilfældigt ansigt, alle navnene og billederne er fra Amiga-ejere verden over, der har sendt dem ind. Det er en sjov og sød lille feature.

I øjeblikket understøtter Foundation kun engelsk og tysk, men jeg er overbevist om at dansk snart dukker op i en opdatering. Og netop opdateringer er det, der bedst viser Paul Burkey dedikation til hans spil. Det er stort set ikke gået en uge uden at der er kommet små og store opdateringer til spillet. En af de ting, der snart dukker op, er muligheden for at kunne spille to på samme skærm. Dette var en feature, der blev droppet kort før udgivelsen, idet den havde vist sig meget problematisk. Jeg tror dog, at en høj opløsning vil være ønskværdig, hvis man vil have glæde af den feature. Iøvrigt er en patch, der sørger for TCP/IP-support også ved at blive lavet. □



Foundation

Udgivet/Udviklet af:
SAdENESS Soft./Paul Burkey
Udlånt af:
Amiga Soft
Kræver:
- AGA
- 020
- 2 Mb
- 2× Speed CD-ROM
- HD

Anbefales:
- 030
- 8 Mb
- 4× Speed CD-ROM

Pris:
Kr. XXX,-

Grafik 10
Lyd 10
Gameplay 10
Generelt 10

Husk når I skriver til os at sende brevet på diskette eller evt. som e-post – og helst som ASCII. PC- og Mac-formaterede disketter accepteres også. Bemærk at det i visse tilfælde kan tage lidt tid at hente oplysninger således at dit brev måske først kommer med et nummer senere.

Flere Imagine-problemer

? Hej Amiga Advis

Da jeg ikke har set noget anført om at Imagine 4.0 overhovedet har krav til maskinkraft, anskaffede jeg mig Aminet Set 3 og forventede naturligvis at Imagine 4.0 kune køre på Danmarks med 99,9 % sansynlighed ældste Amiga 1200. når den er udstyret med: 68030 Processor, 18 Mb RAM, 1700 Mb HD og MathCoProcessor 68882.

Jeg har ingen opstartsproblemer og alt opfører sig eksemplarisk, lige til jeg når frem til at åbne "TEXTURES". Når jeg aktiverer Textures får jeg en "TOM" skuffe. Når jeg så skriver navnet på filen i requesteren og trykker OK får jeg beskeden "cant load textures" og den uforskammede maskine ikke så meget som beklager sin opførsel!!

OK! Dette vrøvl må SnoopDOS forklare mig !!!!

SnoopDOS viser at der spørges efter 2 libs; "fc24.library" og "retina.library"!!!

Ingen af disse libs findes på Aminet Set 3 eller på andre af mine CD'er eller disks, og hvis mine informationer ellers er rigtige så er det begge libs der er tilknyttet grafikkort, og jeg kan som ovenfor nævnt IKKE finde noget om at Imagine kræver grafikkort!!!

HVAR ER DER GALT !!!!!!!!!!!!

Venlig hilsen
Axel Andersen

! Hej Aksel...

Du har ret i at Imagine ikke kræver grafikkort for at virke, så jeg står også ret uforstående i dette urimelige krav fra Imagine.

Du har vel chekket at der ikke i din opsætning er noget der kan fremkalde disse krav. I Project Editoren er det et felt til at krydse af, om man bruger Firecracker 24, der jo er et grafikkort. Du er vel ikke kommet til at aktivere det????. Det kunne kravet om fc24.library jo tyde på, men ikke kravet om Retina, så vidt jeg ved, skulle disse to ikke have noget med hinanden at gøre.

Jeg ikke selv stødt ind i disse krav, hverken på A3000 eller A4000.

Prøv at gå din opsætning igennem og se om du kan finde på noget der måske kan provokere Imagine. Måske helt tilbage til din startup-sequence. Hvis man indstallere mange programmer og sletter dem igen, kan der jo godt ligge ting og sager gemt her også.

Det var alt for denne gang...

Leif Mortensen

Imagine-problemer igen...

? Hej, Leif Mortensen!

Jeg lagde mærke til, at du også har mødt "Missing Encoding Vector"-requesteren? Well, jeg tror det skyldes at der er brugt en anden type kodning end Adobe Postscript kodning. I hvert fald kan man undgå problemet hvis man bruger Typesmith V2.5b som ligger på Aminet 10. Man indlæser (importerer) skrifttypen der er problemer med og eksporterer den i .pfb format igen. Der skulle gerne dukke en requester op hvor der spørges om hvilken kodning der skal bruges. Standard indstillingen er Typesmith Encoding, men hvis den stilles om til Adobe Standard Encoding og der gemmes, kan skrifttypen læses af Imagine. Voila!

Tip: Nogle gange kan det være behjælpeligt at reducere antallet af punkter i skrifttypen for at de kan tegnes hurtigere op i Imagine. Brug Edit/Reduce Points til at reducere antallet af punkter i hver enkelt bogstav (Øh, vi taler om Typesmith nu), til en grad, hvor kvaliteten er nogenlunde opretholdt. Skrifttypen fylder en anelse mindre og der tegnes hurtigere op i Imagine. Det kan være rart på '030-maskiner (som jeg selv har), da Imagine ikke er ligefrem lyn-hurtig til at optegne splines. Læg mærke til at kantede bogstaver ikke får reduceret punkterne ret meget, da reduktionen foregår over lige strækninger eller store buer. Nogle gange kan man komme helt ned på halvdelen af de oprindelige punkter og andre gange næsten ingen reduktion. I hvert fald kan det nogle gange være en fordel da jeg har oplevet at bogstaver med mange punkter og mikroskopiske "krøller" kan fremkalde polygonfejl i Imagine. Disse mikroskopiske krøller har jeg set på nogle skrifttyper der ligger på en CD fra et engelsk Amiga-blad med en gratis udgave af PPage 4.1 (jeg kan ikke huske om det var CU-Amiga eller Amiga Format). I hvert fald er der på mystisk vis nogle steder 20–30 punkter samlet i en lille klump der kun opdages ved optegningen, da Amiga'en tilsyneladende holder en lille pause når den er kommet en kvart omgang rundt ved tegning af bogstavet. Det var derigennem jeg opdagede disse tåbelige krøller. Ved fjernelse af krøllerne i Typesmith kunne Imagine tegne bogstaverne op meget hurtigere og polygonfejlene var væk.

Et andet lille tip: Du ved det sikkert men jeg har prøvet at eksperimentere med tegning af flotte logoer til hjemmesider. Det er ikke nemt vel? Hvilken vinkel skal man se dem fra. Hvordan tegner man nogle flotte sølvbogstaver i PPaint? Lad være med det! Brug Imagine, tegn nogle bogstaver op og slå perspektivet fra! Flade logoer kan være pænere end 3D-logoer, da mange af os efterhånden er ved at være trætte af at se Amiga-logoer sejle oven på noget computer-genereret vand eller et skakbræt ved siden af en spejlkugle. Resultatet kan blive utroligt flot. Jeg har brugt det på min egen hjemmeside ***http:/surf.to/jad*** der dog ikke er færdiglavet. Logoet i venstre hjørne er tegnet i Imagine og ligeledes er knapperne. Flot, ikk'? Hvis du læser hjemmesiden skal du lige vide at indholdet ikke bliver officielt før en gang i juli måned.

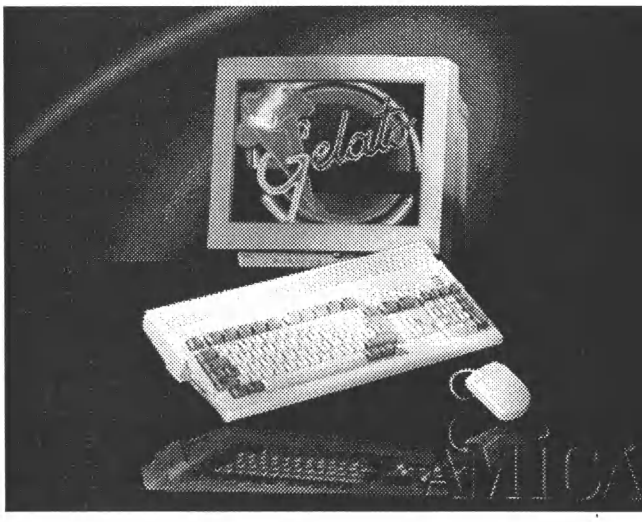
Hvis du har yderligere spørgsmål eller andre ting kan du maile til ***amiganetwork@usa.net*** og jeg skal prøve at svare så hurtigt som muligt.

Hilsen Henrik Mikael Kristensen

Få dig en *ægte* Multimedia Computer

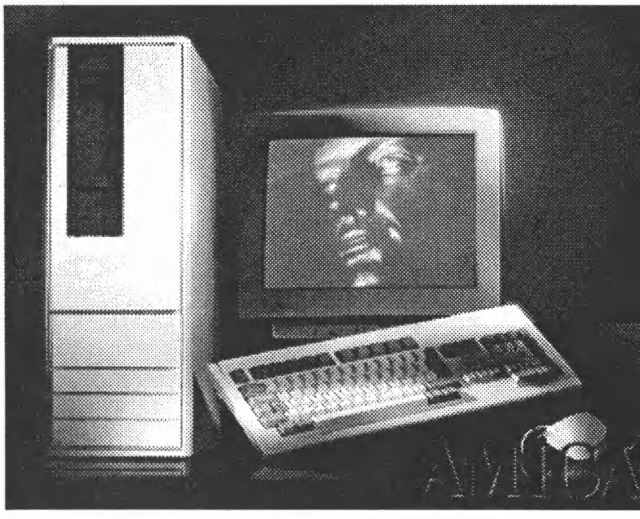
Hvad med en AMIGA 1200:

- MC68020 CPU
- 2 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- IDE/AT-controller
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- Amiga Magic software-pakke



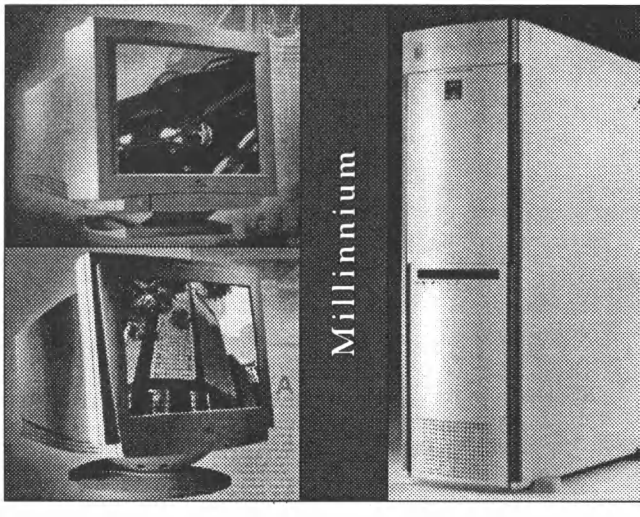
Eller måske en AMIGA 4000T:

- MC68040/060 CPU
- 6 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- Fast SCSI II-controller
- 1 Gb SCSI II Harddisk
- 5 Zorro III-slots
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- High Tower-kabinet
- Amiga Magic software-pakke
- Scala MM300



OK – hvad så med en Millinnium:

- Valgfri CPU, RAM m.m.
- 200 MHz 603e+ CPU
- A1200 Motherboard
- Stereo-lyd
- IDE/AT-controller
- AGA-grafik
- Amiga OS/WB 3.1
- RBM Tower-kabinet



En eller flere af ovenstående computere føres af følgende forhandlere:

Betafon – 33 14 12 33 • Kiwi Multimedia – 47 38 96 39

Der tages forbehold for trykfejl og systemændringer.

ex

Køb-salg-bytte

■ Reglerne for annoncering i "Køb-salg-bytte" er simple:

Pirat-kopier og kommerciel handel er bandlyst. Der skal angives pris (ved salg), navn og tlf.-nr. el. adresse (evt. e-post) samt anføres om det drejer sig om køb, salg el. bytte. ***Annoncerne skal være os i hænde senest d. 1. i den måned bladet udkommer.***

Vi påtager os intet ansvar overfor eventuelle skrivefejl.

SÆLGES:

VIDI-AMIGA 12 Farve video digitizer (også HI8/SVHS), 250,-.

Blizzard 1240/40Mhz (11 mdr. gammelt) incl. Blizzard SCSI-II interface (9 mdr. gammelt). Sælges kun samlet, Pris 2000,-.

Wordworth 3–7, Vers. 3.1 & 5 på disketter, Vers. 6 & 7 på CD-ROM. Incl. "rigtig" manual til v. 3 & 5.

Wordworth Companion "lærebog" med diskette, 3 disketter med CGM clipart (cartoon&Sport) Pris 500,-

Money Matters 4, Regnskabsprogram fra Digita, Pris 250,-

PCx 1.1, PC emulator, Pris 200,-

Alle priser er inkl. forsendelse pr. efterkrav

Anders, 56 99 00 53

Star SJ-144 farveprinter, 500,-

Jan, 59 27 89 91

KØBES:

FPU til blizzard 1230-IV (PGA 68882 50Mhz): 200–300 kr.

Aminet Set 3 :150–175 kr.

Jan Rasmussen, 56 49 35 40

Bærbar PC m. farveskærm, gerne defekt (bare skærmen virker).

Peter, 21 43 25 38 (efter 15:00)
syrinx@post8.tele.dk

CD-32, Psycho Killer.

Jan, 59 27 89 91

NÆSTE NUMMER

I næste nummer vil vi – om alt går vel – kunne byde på:

- **Helt ud på Internet** – Del 21
- **Can you IMAGINE that?** – Del 8
- **SysSpeed** – Hvor hurtig er din computer?
- **TowerHawk 1200 II ex** – Nyt tower fra RBM
- **Master of Arts** – Jason Jordache
- **Amiga på polsk** – Verden rundt med Amiga
- **Demo or Die!** – Et kig på Scene-demoer
- **Amiga Advis fylder 2 år** – ...

Derudover selvfølgelig vores faste artikler som Kort Nyt, Post-kassen osv.

Og husk at hvis I har noget at sælge eller noget I ønsker at købe, ja, så er I også velkomne til at skrive til vores Køb-salg-bytte-rubrik – bare husk reglerne...!

Vi modtager også gerne artikler fra jer hvis I har noget I vil dele med andre, f.eks. hvis I har et spil I er helt vilde med, et program I synes er specielt godt eller har gode/dårlige erfaringer med eller måske noget helt syvende – bare det er Amiga-relateret...

Næste gang ser vi på Jason Jordache som "Master of Arts".

PÅ GENSYN D. 20. AUGUST!!!

Amiga Advis

Abonner på Amiga Advis:

Amiga Advis sælges i en række kioske landet over. Bor du ikke nær ved en af dem, eller vil du hellere have dit Amiga Advis dumpende ind ad døren hver måned, samtidigt med at du sparer nogle kroner, så skulle du tage og abonnere på Amiga Advis.

Priser:

Løssalg	Kr.	29,95
3 Numre	Kr.	81,00 (=kr. 27,- pr. stk.)
6 Numre	Kr.	156,00 (=kr. 26,- pr. stk.)
12 Numre	Kr.	312,00 (=kr. 26,- pr. stk.)*

Gamle numre:

Mangler du nogle af de tidligere numre af Amiga Advis kan disse stadigvæk skaffes.

Nr.1/98–4/98 (A4-format) koster kr.26,- pr. stk.
Nr.1/97–12/97 (A4-format) koster kr.20,- pr. stk.
Nr.4/96–5/96 (A4-format) koster kr.20,- pr. stk.
Nr.1/96–3/96 (A5-format) koster kr.10,- pr. stk.

Mangler du mange vil hvert blad koste 10 kr. ved køb af minimum 10 stk. Dette omfatter alle blade som er nævnt ovenfor (1/96-4/98).
Køb f.eks. 10 blade for 100 kr., inkl. forsendelse*

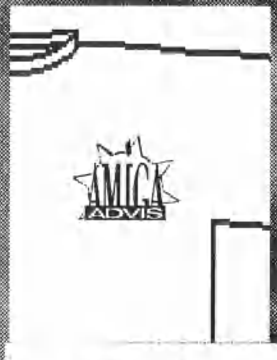
Hvordan betaler man så?

Man tager et girokort og udfylder det med nedenstående adresse og giro-nr., sit eget navn og adresse (blokbogstaver), de ønske varer (f.eks. 6 nummer af AA fra nr. 6/98) samt det pågældende beløb. Har man før abonneret på Amiga Advis, skal man også angive sit abonnentnts-nr.

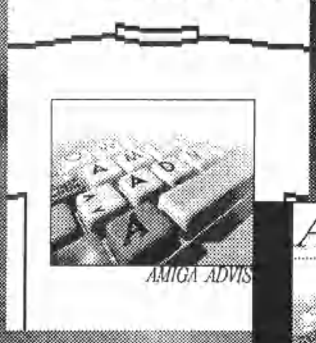
Amiga Advis T-Shirt:

Få den officielle Amiga Advis T-Shirt for 90,- kr. pr. stk. inkl. forsendelse*. Størrelse=X-Large. Andre størrelser kan også skaffes. Skulle du evt. selv have lyst til selv at designe en T-Shirt kan en sådan også laves – dette kræver dog mundtlig aftale.

Logoet foran:



Logoet på ryggen:

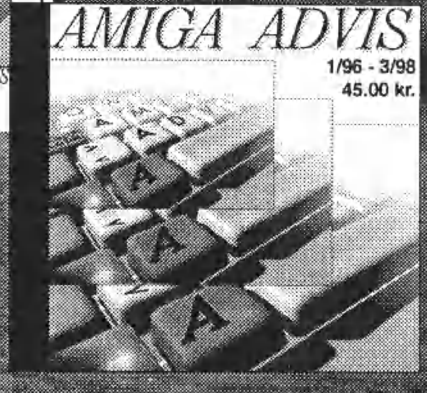


Visitkort og trykning:

Vi kan også lave visitkort, plakater, blade m.m. Skulle det være af interesse kan man referere en prisliste.
F.eks. kan vi lave 100 vistikort med farvet baggrund (f.eks. en blå himmel) fra 150 kr. inkl. forsendelse*.
Vi kan også lave dem på plastik el. træ – interseret? Ring.

Amiga Advis's års CD-ROM:

Indeholder demo-udgaver af anmeldt software i AA nr. 1/96 til 5/98.
Pris: 45,- kr. pr. stk. ink. forsendelse*.



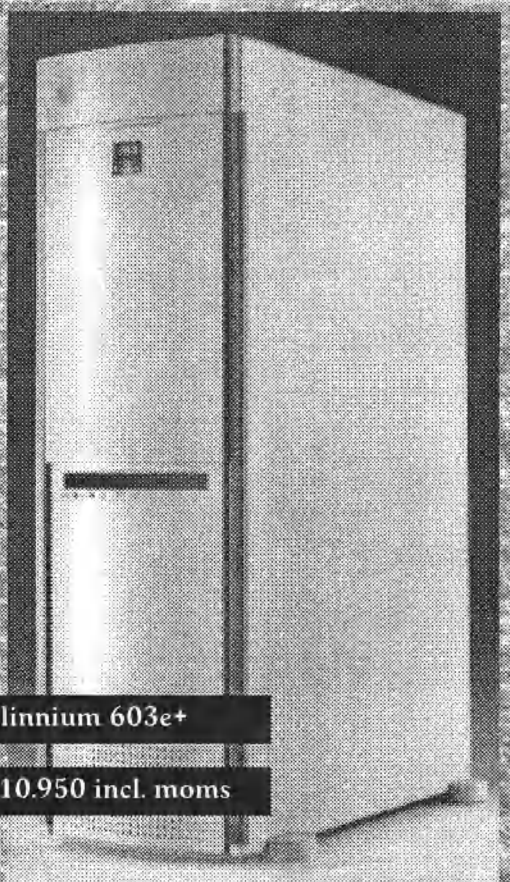
Med venlig hilsen

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf. 59 27 89 91
Giro 298-1599

*** Ink. forsendelse gælder kun såfremt betalingen er sket forud via giro, idet vi så undgår den dyre post-opkrævning.**

Vi præsenterer Millinnium 603+

Den nye Millinnium 603e+ Serie fra Kiwi Multimedia er hurtigere, mere sikker og er baseret på Dual CPU processor-teknologi.



Kiwi's nye serie af millinnium 603e+ er en sværvægter i klasse helt for sig selv.

Klag hvis du kan ?

Dual CPU processor motherboard
Dual CPU processor onboard,
Baseret på Montarola's Risc 603e

Med kompromisløs kvalitet og kompatibilitet gør Millinnium til et trygt valg idag og i fremtiden

Millinnium 603e+

Fra 10.950 incl. moms

Interesseret? Ring på telefon 47-389639 & 20-994689 og få yderligere information om Millinnium 603e+ Serien

Millinnium 603e+ Serien er nyeste IT-teknologi til alle.

200 MHz PPC 603e & 68k 040/25
32 MB ram & SCSI-II fast Controller
2,1 GB Harddisk (3 års garanti)
24x CD-rom-drev
(Amiga Technology Inside)

Kiwi Multimedia
Film & video laboratorium

Adm.: Kiwi Multimedia I/S, Lerager 60, DK-3600 Frederikssund
Show-Room: Kiwi Multimedia I/S, Ahlgade 47C, 4300 Holbæk
E-mail: kiwi@post5.tele.dk

This was brought to you

from the archives of

http://retro-commodore.eu